TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐： 特辑　东京秋季游戏展特别报道
魔剑美神攻略　DC追踪报道



宠爱

The seed you sow does not come to life unless it has first died.

FAVORITE DEAR

フェイバリット・ディア

时间的流逝停止了，地上界开始了走向毁灭的读秒。但是某一天，拥有白翼的人从天而降，给被选出的勇者以使命……

茵夫斯的和平为何会被破坏，而勇者们又将面对什么样的考验，他们能否最终成为救世的英雄呢？

故事便从这里开始……

机种：PS　类型：SLG　厂商：NEC　媒体：CD-ROM















卷首语

本期是1998年的最后一期杂志，所有读者都很关心明年杂志的方针及变化，这方面的消息大家可以参看“编读往来”栏目中的“新刊巡礼”。

在20世纪的最后一年——1999年，所有刊物都有不同的举措，力求抓住这一难得的机遇为杂志、同时也为读者留下难以忘怀的一笔！从另一方面来讲，由于同行们都在努力，所以明年的竞争也必将更加激烈。这对读者来说是件好事，但对我们编辑工作者来说却是空前的挑战。我们会以百倍的热情与努力作好'99年的每一期，让“电子游戏与电脑游戏”成为最出色的电玩刊物！

增彩页、送别册、定价不变！

敬请期待'99年的“电子游戏与电脑游戏”！

(月刊)1998年第12期(总第103期)　　1998年12月1日出版

现代电子技术
电子游戏与电脑游戏



主办单位:陕西省电子技术情报站
主编:张忠智
执行主编:张建军
策划总监:冠文
责任编辑:BLUE
美术编辑:陈世杰
编辑出版:陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
发行部地址:西安市雁塔路南段11号
邮编:710054
广告业务及咨询电话:029-7809070
印刷:陕西省兴平市印刷厂印刷
刊号:CN61-1224/TN　ISSN 1004-373X
广告登记证号:陕工商广字01-036号
定价　6.50元

重要启示

本杂志因发行量增大,广告业务也日渐增多,所以敬请所有广告客户能够及时与我社广告部联系,以免延误。广告咨询电话为:029-7809070。

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



东京秋季游戏展盛况空前！！



10月9日至11日，日本在幕张举行了最新一届的"东京游戏展'98秋"，今次的人场人数打破了以往的记录，在合计三日的展期内，便有15万以上人士到场参观，而在第二日公开给一般人干进场的日子，就更一度有38000人在会场前排队等开场。

这次展览同样用了整个幕张场地，总参展商数目为92家，而在展出的软件方面，单是PS便占了一半以上，而游戏性质则以SLG最多，以下便是有关主机及游戏性质与参展游戏的比率：

主机对展出游戏所占比率		游戏性质对展出游戏所占比率	
PS	54.0(52.7)	SLG	24.1(19.7)
GB	12.2(4.3)	RPG	13.5(14.4)
WINDOWS	9.0(13.1)	ACT	11.1(13.7)
SATURN	7.3(17.0)	AVG	8.9(14.2)
N64	5.1(3.6)	RAC	4.9(5.0)
DC	3.1(－)	PUZ	4.1(5.7)
NEO GEO POCKET	2.3(－)	SPT	3.5(5.7)
MACINTOSH	0.6(1.4)	STG	3.0(4.7)
NEO GEO	0.3(0.9)	ETC	27.0(16.8)
ETC	6.2(6.8)		

*()内的数字为东京春季游戏展的统计数字

SEGA

SEGA在本次的大展中用了80%以上的场地来宣传新主机Dreamcast，除了设置试玩台以外，还有一些介绍DC发展历史的展品。当然，对应SS的软件亦有公开。

在SEGA的展台上许多活动都十分引人注目，如中裕司讲解有关"索尼克大冒险"的新资料，以及多位游戏创作人参与的座谈会等等。

在座谈会上有许多惊人的消息公开，广井王子发布了"樱花大战3"将于DC上推出；WARP的饭野贤治则不断拿SONY及BANDAI来开玩笑，暗示PS靠播片才能有高水准的CG画面，失去了游戏机"互动"的要素，突然又拿起麦克风随着BANDAI传来的音乐唱起"大和号"主题曲……而冈本吉起则拿了一些由制作人员签了名的"生化危机"商品送给观众，加上节目最后播出的"濑田三四郎"最后一个广告后，整个节目结束时已经比大会预定的散场时间迟了十五分钟……

索尼克大冒险
DC/ACT/12月17日/5800日元

相信是DC推出初期最被期待的作品之一，由SEGA"SONIC TEAM"全力泡制出来的新世代超音鼠；游戏的特色是6位主角各有不同的操作方法及故事，而"NIGHTS"中的A－Life亦会在游戏中登场，更可将资料接到VMS之上。

VR战士3
DC/FIG/11月27日/5800日元

SEGA著名街机的3D格斗游戏最新作的DC移植版，系统上比原来的"VF 3"增加了队制战斗、双方会各选出3人交战；看过现场的画面后，感觉上是画面相似程度达95%以上，只是细心观看的话会察觉到人物的多边形数目稍为减少了。

蓝色痛击
DC/AVG/12月3日/5800日元

一个利用了DC的高性能，将以往要分为"动作"、"冒险"及"播片"三部分的动作冒险游戏融合起来的作品，因此玩者不会有可以停下来的感觉，而游戏中画面的质素就已经接近现时家用机播片CG动画的水准。

CLIMAX LANDERS
DC/RPG/99年1月/5800日元

由SEGA与CLIMAX合力制作出来的实时全多边形RPG，人物设计是元祖"SHINING"系列的玉木美孝，而游戏中的人不单会随着故事的进度改变谈话内容，他们更会建立起自己的人际关系，此外这游戏可配合VMS，将成为了同伴的怪物随身带着来训练。

七月
DC/AVG/11月27日/5800日元

以1999年7月这世纪末为舞台的AVG游戏，故事会从两位主人公的立场展开，而全18章的故事则交织进行。

SEGA RALLY 2
DC/RAC/11月27日/5800日元

今年2月才于街机推出的赛车作品，现在将会成为随DC推出的首批游戏之一；这次移植除了借着DC的性能制作出来不下于街机版的画面外，亦增加了DC版独有的车种、赛道及模式，此外当2P时则可选择将画面分割或是以MODEM联网对战。

D之食卓 2
DC/ARPG/99 年 4 月/5800 日元

自从"索尼克大冒险"发表后便音讯全无的这游戏，在会场之内只有一些游戏片段的录影带播出，相信到饭野有信心再次将这游戏公开时，一定会强化成一个大家都会满意的作品吧。

往北去。White lumination
DC/AVG/99 年 2 月/价格未定

一个以北海道为舞台的 AVG，游戏中的背景画面全部都是取自北海道的实景，玩者在认识这里的一群女孩子之余，亦可享受一种旅游的感觉，而在谈话的过程中，这游戏采用了一种新系统"CBS"，可以不等对方将话说完就插入新的话题。

神机世界 Evolution
DC/RPG/12 月 23 日/5800 日元

"ESP"在 DC 上有份参与的第一个作品；游戏有着一种类似 1930 年代世界的气氛，然而这世界却发现了一种古文明遗产的万能机械人，令人们争相到遗迹找寻这种宝物；游戏中所有画面均以多边形表现，而每次进入迷宫时地图都会不同。

SEVENTH CROSS
DC/SRPG/12 月 23 日/5800 日元

一个借着操作 DNA 来培育主角进化的 SPRG，由于加入了 S·O·M 系统，进化不会被预设的法则所限制，而进化形态更可以有 81 万种的变化，此外游戏中的图版亦并非封闭在某个空间，而是一个 360 度的全多边形战场。

ELEMENTAL GIMMICK GEAR
DC/ARPG/99 年 4 月/价格未定

另一个 HUDSON 在 DC 上推出的作品；放弃了多边形 CG 画面，游戏由总数超过 3000 枚的插图来构成地图，而主角机 E.G.G. 不单外形独特，其动作的变化亦相当大，此外游戏中更有 100 种以上的陷阱及多个迷你游戏。

ELEMENTAL GIMMICK GEAR
DC/ARPG/99 年 4 月/价格未定

另一个 HUDSON 在 DC 上推出的作品；放弃了多边形 CG 画面，游戏由总数超过 3000 枚的插图来构成地图，而主角机 E.G.G. 不单外形独特，其动作的变化亦相当大，此外游戏中更有 100 种以上的陷阱及多个迷你游戏。

SCE

面对 DC 即将来到的挑战，SCE 仍然稳如泰山，在 PS 的作品方面，"古惑狼 3"是他们所全力推荐的作品，还找人扮成游戏中的主角供人拍照留念；而除了数个新作之外，SCE 亦花了不少力量来宣传对应 PS 的"Pocket Station"。

人们所期待的 PS 的后继机种并未公开，看来有关确切消息又到明年 E3 大展时才会分晓。

古惑狼 3
PS/ACT/12 月 17 日/4800 日元

同名动作游戏的第三作，这一集的主题是环游世界，画面上比以往两集更为强化，而版面则会以世界各地的名胜为题材，主角会视乎情况得到不同的交通工具，有时甚至会暂时改为操作古惑狼的女朋友"歌歌"来进行游戏。

I. Q. FINAL
PS/PUZ/今冬发售预定/4800 日元

玩法简单但变化万千的 PUZ 游戏"I. Q."的续篇，今集的基本玩法和前作一样，但就在 SURVIVAL 模式中增加了"REVERSE"这种新技巧，此外还追加了让玩者自行设计版面的 CREATE 模式。

波洛古罗斯物语
PS/RPG/11 月 26 日/5800 日元

一个颇受欢迎的 RPG"波洛古罗斯物语"的续篇，故事发生在距离前作后的 2 年，前作中的主要角色亦全部会在这一集中再度登场，而游戏的玩法则和上集分别不大。

拉加伊亚传说
PS/RPG/10 月 29 日/5800 日元

一款 3D RPG，目前已在发售中。

雪割之花
PS/AVG/11 月 26 日/4800 日元

在已公开了的"自创剧场"之中，这是最后一个作品；游戏的故事和同系列的作品一样，是以一个失忆的女性为主角，而今集在作画手法上则稍为有别于以往数集，由小林七郎负责背景。

2999 年之 GAMEKIDS
PS/ETC/98 年 12 月/2000 日元

严格来说这个并非游戏，而是一个电子漫画；原作的渡边浩二原本是日本"FAMI 通"的作家，这次则是他在游戏机上首次推出的作品，这系列的特点是定价很低，而之后更会相继推出"哥普拉"及井上雄二的"BUZZER BEATER"。

SQUARE

作为 PS 对抗 DC 推出时的最强防线，SQUARE 在今次展览中可谓身负重任，会场中他们并没有什么特别的节目，但就不断播放介绍其新作的宣传短片，其中"FFⅧ"的高质素 CG，就有如当日"FFⅦ"刚公开时的震憾，此外 SQUARE 亦在售卖纪念品的摊位推出了一系列"FFⅧ"商品，反应相当不俗。

最终幻想Ⅷ
PS/RPG/今冬发售预定/价格未定

SQUARE 的超大作，吸引了各界玩家的注意。高素质的游戏画面以及 CG 动画使参观者叹为观止。详细情况参看"新作追踪"栏目。

野心之战
PS/对战 ACT/12 月 17 日/价格未定

SQUARE 首个参与制作街机作品，特色是在拳脚交战之余还可使用远程武器；这次移植除保留了"FFⅦ"的主角克劳德及蒂法外，还有萨非罗斯、文森特和由绪登场。当然，作为 PS 版又加入了新的原创人物，可玩性极高。

陆行鸟大赛车
PS/RAC/99 年春预定/价格未定

以陆行鸟为主角，再加入莫古及巨人等"FF"人物的赛车游戏；玩法采用"仔宝赛车"的视点及方式进行，但亦混合了"魔法"及"技能"等 FF 独有的要素。

陆行鸟的不思议迷宫2
PS/RPG/12月23日/6800日元

同名游戏的续编；玩法以一般不思议迷宫式游戏的方法进行，每次进入迷宫时其内部构造也会有所不同，至于今集的特点是迷宫数量增加，此外还有新人物登场。

ANOTHER MIND
PS/AVG/11月12日/5800日元

一个完全以真人拍摄的冒险游戏。故事部分采用一种新的系统，由玩者选择文章的主语或目的语来自行制成选择分支，令玩者更觉得自己是和游戏中的登场人物对话，此外游戏的演员亦有一定的知名度，可算是SQUARE的一个新尝试。

浪漫沙加领域篇2
PS/RPG/99年春预定/价格未定

同名RPG游戏的第二作，玩者可以从多个主角中选择其中一人进行游戏，而必杀技等特殊招式则会在战斗途中突然学会，若配合得当更可由数人合成强大的一击；至于今集的特点，则是放弃了CG式画面，改以手绘的图画作背景原画。

NAMCO

"NAMCO"在今次展览全力宣传12月推出赛车游戏"R-4"，两层高的场馆内几乎全部都是"R-4"的试玩台，更找来了一班女孩扮成车队女郎的样子，此外在会场的一角亦播出了为PS版"幻想传说"而新作的动画OP，同样很有吸引力。

R-4~RIDGE RACER TYPE 4~
PS/RAC/12月3日/5800日元

"RIDGE RACER"赛车游戏系列的第4作，画面比以往作出了大幅度的强化，其迫真程度在现时家用机来说是第一流的；NAMCO更特别为这作品推出了一个附有方向盘感觉的专用手柄，可见其重视程度。

LIBEROGRANDE
PS/SOC/11月26日/5800日元

一个移植自街机的作品，其系统上的最大特点，是玩者经常都只会操纵着指定的一位球员，而视点亦会采用该球员的主观视点，于是玩者便必须好好和队友合作才能制造入球机会。

SMASH COURT 2
PS/SPT/11月12日/5800日元

同名网球游戏的续篇，今次改以街头网球为题材，虽然比赛的方法不会有变，但在玩法上就增加了故事模式，玩者要不断在网球比赛中战胜各地的"犯罪者"，还可利用道具来强化人物。

TALES OF PHANTASIA
PS/RPG/98年12月/5800日元

这次移植到PS之上，除了基本故事及主角不变外，不单画面重新制作至较高的水准，亦追加了不少新故事的加入配音，还追加了PS版专用的新人物。

BANDAI

"BANDAI"在今次展览中不单推出了一系列值得留意的新作品，加上在会场上公开了其新手持主机"WONDER SWAN"，因此亦成为了一间很受注目的厂商，而每次当播放高达、EVA或大和号的游戏片段时，便自然会吸引大群观众围观。

机动战士高达 马沙之反击
PS/ACT/98年12月/6800日元

一个以同名高达电影版为题材的3D动作游戏，玩法继承自较早前推出的"Z高达"，以主观视点进行宇宙战斗，此外游戏中的动画部分均经过数码处理，有着很高的素质，而会场内则准备了试玩版送给排队试玩过的人。

新世纪 EVANGELION
N64/ACT/98年春预定/价格未定

一个以EVA为题材的动作游戏终于推出了，这个在N64上推出的作品中，所有EVA及使徒均以多边形来制作，驾驶者的样子亦经常会出现在画面之上，而游戏的故事模式更非常忠于原著，玩者必须符合所有条件才能将使徒击败。

宇宙战舰大和号(暂名)
PS/SLG/98年2月/6800日元

接近20年前播映的同名动画游戏化，这次移植到PS上，采用了实时SLG的方式来进行游戏，而除了战舰间的战斗外，舰上的成员有时更要亲身和敌人肉博，至于情节方面则会取材自第一部的故事，原著中的经典场面均会一一重视在我们的眼前！

名侦探珂南
PS/AVG/98年11月/5800日元

首次在PS上登场的"名侦探珂南"，是个由两个性质完全不同的原创故事所构成的AVG作品，两个故事分别属于严肃派和搞笑派，而游戏中除了找来TV版的原班人马配音外，游戏中加插的动画也是由制作TV版的人员负责的。

伦敦精灵探侦团(暂名)
PS/RPG/发售日未定/价格未定

这可算是BANDAI少数的原创作品之一；故事以19世纪的伦敦为舞台，主角则是活在这年代的一位少年侦探，而游戏的特点是画面采用经电脑加工的插画，务求和现时已近乎范滥的CG画面作出对比，至于在游戏进行上则会尽量减少无谓的分支以加强流畅度。

TAITO

"TAITO"在今次的展览中以"电车GO! 2"为重点，其会场有一半的地方便是设计成一辆火车般的样子，更举行了10人同时进行的"电车GO! 2"大会，而评分最高的人则可得到特制的铁章；此外TAITO首个公开的DC作品"超能力大战2012"，也是各TAITO迷的焦点所在。

超能力战士
DC/对战ACT/99年春预定/价格未定

一个1998年中推出的街机作品，现在则会成为TAITO的首个DC游戏；玩法方面继承自前作，对战双方在一个模拟的立体空间(结界)内交战。

电车GO! 2
PS/SLG/98年12月/5800日元

这次的特色是将路线的范围扩大，而即使同一路线亦会有不同行车时间表的版本，此外游戏途中会有一些不用停车的站，但只要能准时过站便会得到额外奖赏的时间。

POP n POP
PS/PUZ/98年10月/4800日元

去年在街机登场，一个以气球为题材的PUZ游戏；这次移植虽然是继承了街机版的游戏系统，但增加了不少PS版原创的部分，而且游戏中还附送了一个“电车GO! 2”的试玩版。

太空侵略者2000
PS/STG/98年12月/2000日元

玩法与以前基本相同，附送试玩版及新GAME片段。

爆笑人生64
N64/TAB/今冬发售预定/6800日元

大富翁式的游戏，玩者要和其他对手在图版上不断绕圈，途中可以购买房子、开商店或购买股票，不够钱的时候亦可向银行暂借，若其他人经过你的物业便要付过路费，相反自己经过别人的地方时亦同样需要破费，总之当任何一人达到预计的目标时，游戏便会结束。

电车GO!
手持机/ETC/98年12月/2980日元

各位可不要误会这个是手持版的电车GO，其实这是一个步行测定器，玩者的每一步均会换算成一定的距离，而和一般步行器最大的不同之处，是当所走的距离已接近车站时，玩者便要控制列车减速，以便能准确地入站。

BANPRESTO

“BANPRESTO”的宣传重点始终离不开一系列和机械人有关的游戏之上，这次他们便准备了多套介绍其新作的画面片段在场内轮番播放，此外他们亦全力为买齐三个“机战”系列作品的人免费送出超合金铁甲万能侠作宣传，就连场馆的顶部也造了一个万能侠的头作装饰。

超级英雄作战
PS/RPG/99年1月/6800日元

相对于“机战”这个有大量受欢迎机械人登场的系列，“超级英雄作战”的特色是主要以一班特摄片英雄作为主角，当中包括了咸蛋超人、宇宙刑事及电脑奇侠，而游戏的玩法则会以RPG方式进行，战斗中若使用必杀技的话则会播出CG片段。

魔剑美神 WONDERFUL
PS/RPG/10月22日/6800日元

“魔剑美神”系列的最新作游戏，已在发售中。

全超级机械人大战电视大百科
PS/ETC/10月29日/6800日元

收录历代超级机械人大战资料的软件。里面除了有500台以上机械人及600名以上人物的资料外，亦有全系列所有版面的故事及攻略重点，对喜欢机械人动画的人来说是非常值得一卖的。

BALLDYLAND
PS/SS/PC/SLG/11月19/6800日元

一个实时进行的战略SLG，感觉上玩法是将当年的“POPULOUS”加上“C&C”的要素而成，双方要利用开始时少数的同伴建屋增加人数，到有一定实力时便向对方发动攻击，而角色造型可爱则可算是这游戏的最大特色。

超级机械人大战F/完结篇
PS/SLG/98年12月、99年3月/6800日元

与SS版基本一样。

IMAGINEER

虽然展出了首个DC游戏，但“IMAGINEER”的主力却是一系列以美少女为主角的作品，展览期间他们便找来了多位游戏的声优进行TALK SHOW，当中更包括了著名声优“桑岛法子”。

INCOMING～人类最终决战
DC/STG/12月23日/5800日元

“IMAGINEER”的首个DC游戏，是一个移植自电脑的作品“INCOMING”，这游戏的玩法很简单，那就是不断击退来袭的外星人，而玩者在每版则会用上不同的武器，有时是炮台，有时又会是直升机或坦克，由于这游戏的最大卖点是那高质素的画面，所以是很适合在DC推出的。

抗洪先锋
N64/PUZ/11月27日/价格未定

一个在N64上推出，以洪水为题材的PUZ游戏，玩者要首先用方块将不断出现的洪水包围，然后再看准机会以火球将它们消灭，玩法不算复杂，而这游戏在对战时亦是相当好玩的。

Exopas Guity
PS/AVG/11月26日/5800日元

曾制作“EVE burst error”及“YU－NO”的菅野HIROYUKI先生的最新作，一个由3个时代所组成的大型AVG，游戏的最大特点是在这3个时代做了的事情会互相影响。

制作游戏软件
PS/SLG/今冬发售预定/价格未定

又一款以经营游戏软件公司为题材的SLG，玩者会成为公司的社长，并需兼顾多方面的平衡，才能将手上的资金及人材发挥至最大效用，至于游戏目的则当然是要令公司推出受欢迎的作品，令公司维持下去甚至赚大钱。

SANRIO时空 过去篇/未来篇
GB/RPG/98年12月/价格未定

其实是两个作品，过去篇主要采用HELLO KITTY及XO等为人熟悉的SANRIO人物，而未来篇则是一个以原创人物为主的故事，而玩法则采用现时流行的怪物收集培育方式来进行。

快刀乱麻 雅
PS/SLG/99年1月/价格未定

一个在江户时代发生的故事，身为道场主人的主角新十郎因为财政出现的问题，必须借着招收更多弟子来赚钱，而游戏则主要集中在培育这些弟子的SLG部分，加上游戏中的女角造型不错，所以很受美少女游戏爱好者的欢迎。

ASCII

“ASCII”在今次展览中是一个参展作品较多的厂商，虽然是以二线作品为主，但当中亦有“火星物语”、“真爱物语2”等较为人熟悉的作品，会场内他们亦准备了收录基中四个游戏的试玩版，此外还有使用ASCII专用手柄进行的“BEAT MANIA”大会举行。

真爱物语2
PS/SLG/12年10月/6800日元

同名受欢迎系列的第2作；主角的目的同样是需要在学园中认识各种女孩，并在转校前向自己所喜欢的人表白成功；这次的最大特点是将三个学期分成3枚CD-ROM，而游戏中的女角更全部是由第一线的声优配音。

打比大赛马
PS/SLG/今秋发售预定/6800日元

移植自PS的赛马游戏，国内玩家喜爱者甚少。

火星物语
PS/RPG/10月22日/6800日元

改编自广井王子的广播剧，现已发售中。

GALERIAWS
PS/AVG/今冬发售预定/6800日元

以一个失忆的超能力少年为主角，玩法则为现时最受欢迎的动作冒险形式，系统上的最大特色是主角能使用超能力帮助冒险的进行，而游戏的CG片段及一般画面都有一定水准。

日本职业足球联赛~TACTICS SOCCER
N64/SLG/今冬发售预定/7800日元

首个在N64上出的球会监督SLG，玩者要成为一支日本球会的监督，在有限的预算下请最好的选手及设置最好的设施，并对球员安排最好的训练，而练习菜单引起的连锁效果，是其他同类游戏中所没有的。

巫术 WIZARDRY~DIMGUL~
PS/RPG/今冬发售预定/6800日元

最新一集的"巫术"系列，在系统上则加入了一些对玩家亲切的系统，例如设定人物时可将能力过低的人即时以LV 4开始，在迷宫内亦有自动绘地图机能，此外亦准备了一个训练场，令玩者不会担心被全灭时会马上GAME OVER。

光荣

将公司名字改回拼音"KOEI"的光荣，在今次展览中以"WIN BACK"及"DESTREGA"两个作品为重点，举行了多次有关的比赛，此外亦请来了多位"ANGELIQUE"的男性声优到场进行TALK SHOW。

WIN BACK
N64/ACT/98年12月/7800日元

在N64上推出的枪击动作作品，游戏以近未来为舞台，主角为夺回被恐怖分子集团所占领的战略卫星而战；游戏中强调追真，就连枪的RELOAD以至如何减低移动时的声音都很讲究。

ZIll O'll
PS/RPG/99年春预定/6800日元

由插画家末弥纯负责人物设计的RPG，游戏的特点是玩者有很大的自由度，所做的行动会对故事以至游戏的最终目的产生影响，是个可以一玩再玩的作品。

ANGELIQUE 天空之安魂曲
PS/RPG/今冬发售预定/7800日元

一个曾在PC-FX推出过的作品，现在会移植到PS之上，和以往的SLG版本相比，这次会改以RPG的形式进行，而原著中各守护圣都会在故事中登场，相信会和以往的系列一样受女孩子欢迎。

维新之岚 幕末志士传
PS/SLG/12月17日/7800日元

移植自电脑的历史SLG，故事以日本的幕末时代为背景，主角是当时的重心人物坂木龙马及土方岁三，他们会代表两种思想，玩者要利用游说等各种方法增加志同道合的同伴，以统一全日本为目标。

SYSCOM

"SYSCOM"这次将重点放在了"VIGILANTE8"之上，除了在主舞台以一辆改装了的敞蓬车供人试玩外，还放了一部按游戏中设定而制作的"校巴"。

TAKARA

"TAKARA"今次的宣传重点是其两款勇者系列的游戏——"BRAVE SAGA"及"勇者王"，除了在大荧幕上播出这些游戏中的动画片段外，亦找人扮成勇者王及片中角色供人拍照留念。

新世代机械人战记 BRAVE SAGA
PS/SRPG/98年12月/6800日元

一个集合了所有勇者系列以及"太阳之牙"、"装甲骑兵"主角于一身的SRPG，游戏中更会追加新创作的勇者"BAANGAAN"，他的能力会随着你在游戏中的选择而变化，而其余勇者在适当的配合下更会使用合作攻击。

勇者王 BROCKADED NUMBERS
PS/AVG/99年春预定/6800日元

在勇者系列中较为独立的"勇者王"，会以原著故事外传形式的章节推出这个PS版，游戏中除了故事模式外，亦有迷你游戏模式及爆机一次后便会出现的资料库模式。

特种变形战士
GB/ACT/99年3月/价格未定

在这个GB版的动作游戏中，玩者可以操作自己喜欢的野兽战士和其他人决一高下，游戏的特色是活用了每位角色变身的特点，在变身前后会各有一些独特的必杀技可用。

装甲骑兵2
PS/ACT/99年春预定/5800日元

虽然TV版的动画已经是15年前的事，但"装甲骑兵"最近就不断地推出游戏的新作，这一集中除了有新主角及新A.T.登场外，亦追加了不少附加装备及新武器可用，此外战场上的天气亦会随着时间而改变，加强了游戏的战略性。

Q版战车
PS/ACT/99年2月/5800日元

玩法从过去的比快到终点变成攻击特定敌人、防御据点等任务，而战车及零件亦各有100种以上，令大家完能够设计自己专用的战车。

SAMMY

"SAMMY"将自己的场馆称为"DIGITAL DREAM THEATER"，到场人士需要进入里面才能欣赏新作的片段，此外

SAMMY 的宣传女郎都以蓝发再加上一个奇怪的发饰出现，虽然是有特色，但似乎并不讨好。参展游戏有“HEART OF DARKNESS”（PS/AVG/99 年 2 月/价格未定）、“CARDINAL SYN”（PS/FIG/11 月 19 日”/5800 日元）、“LUCKY LUKE”（PS/ACT/11 月 5 日/5800 日元）、“DEEP FREEZE”（PS/SAVG/今冬预定/价格未定）。

SNK

“SNK”在今次展览中除了“格斗之王’98”之外，会场的大部分地方都用来宣传快将推出的手持机“NEO GEO POCKET”，随主机同时推出的 8 个游戏（包括“格斗之王 R－1”、“密瓜妹妹的成长日记”、“NEO GEO CUP’98”、“棒球明星”等）都可在场内试玩；除此之外，会场内的电视亦不时会播出 PS 版“雅典娜计划”的宣传片段。

讲谈社

借着本身是一个漫画出版社的优势，“讲谈社”继续将旗下的漫画作品游戏化，而“BOYS BE……2nd Season”便是当中的重点作品，纷发宣传品的女郎们亦穿上游戏中登场人物的校服。其它参展游戏还有“幻世商店会～初会传说之剑～”（PS/RPG/10 月 29 日/5800 日元）、“鬼眼城”（PS/AVG/今春发售预定/5800 日元）、“头文字 D”（PS/RAC/99 年 1 月/5800 日元）。

GAMERSDERAM

“GAMERSDREAM”是一个最近在日本开设的网络系统，能同时让 3000 人上网进行游戏，这次他们便在会场内宣传第一款对应这网络的游戏“Dark Eyes”，设置了多部已上网的电脑供人试玩，并向试玩后的人进行问卷调查。

元气 GENKI

以往一向只会推出“首都高”系列的“元气”，在这次展览中全力地宣传他们的 RPG 作品“玉茧物语”（PS/RPG/12 月 3 日/5800 日元）。

CULTURE BRAIN

靠“飞龙之拳”系列“起家”的“CULTURE BRAIN”公司，在这次展览中的摊位相当小，展出的重点则是 N64 的“飞龙之拳 STADIUM SD 版”（N64/FIG/98 年 12 月/价格未定）。

UBI SOFT

“UBI SOFT”的摊位同样是属于较小的类型，但因为他们在会场中展出了加入 DC 的第一个作品“摩洛哥格兰披治赛车模拟 2”（DC/RAC/98 年 12 月/价格未定），此外参展的游戏还有“TONIC TROUBLE”（N64/AVG/99 年 1 月/价格未定）、“RAYMAN2”（N64/AVG/99 年春/价格未定）、“BUCK BUMBLE”（N64/STG/98 年 11 月/6880 日元）。

东芝 EMI

这次“东芝 EMI”主要宣传他们的两款新游戏“LORD MONARCH”（PS/SLG/12 月 10 日/5800 日元）及“LURIFER RING”（PS/ACT/12 月 10 日/5800 日元），除了在场内设置了试玩台之外，亦会定期在小舞台上向到场人士作出讲解。

YUKES

曾参与制作“双界仪”、“斗魂烈传”的 YUKES，独立后的第一个作品也就是他们这次的重点“封神领域 ERETZVAJU”（PS/FIG/99 年 1 月/5800 日元），而在会场内举行的比赛中，冠军可将他的名字加进制作人员名单之内。

彩京

以射击游戏闻名的彩京，本次就展出了移植自街机的“STRIKERS 1945 Ⅱ”（PS、SS/STG/10 月 22 日/5800 日元）以及以电视节目为题材的“吉本麻雀俱乐部”，而在展览的第二及第三日，就更举行了一个现场打麻将的节目，而且还出奇地吸引到不少人围观。

吉本麻雀俱乐部

一个将日本同名的麻将电视节目 3D 多边型化的游戏，游戏采用 4 人麻将的方式进行，26 名登场人物都相当有特色，游戏中除了会将他们的名种小动作重现外，他们打麻将的能力其实也是相当高的。

JORUDAN

“JORUDAN”在这次展览中只有一款游戏推出，那就是由“男儿当入樽”的漫画家井上雄彦设计人物的“1 ON 1”（PS/ACT/11月 26 日/5800 日元），会场亦设计成街头篮球的球场般，而负责派宣传品的女孩则穿成游戏中人物的扮相。

EA SQUARE

这间由两厂商合资经营的公司，这次公开的仍是一些“美版”味道很强烈的作品，而厂方就选择了一个经营水族馆的游戏为摊位的主题，其余的运动游戏就只作为一般作品展示。

主题水族馆 theme AQUARIUM
PS/SLG/98 年 12 月/5800 日元

继“主题公园”、“主题医院”之后，“主题”系列的最新作是个以经营“水族馆”为题材的作品，游戏的基本系统和之前的“主题”系列分别不大，但能将海豚资料记录在 PDA 上进行调教。

XING

“XING”这次除了展出了“K－1”系列的最新作之外，亦介绍了一个有着独特舞台的 RPG“人鱼传说”，在展览期间，厂方更请了佐竹雅昭选手到场举行 TALK SHOW 及进行游戏大会。

Meremanoid 人鱼传说
PS/RPG/99 年 1 月/价格未定

初看的时候或会以为这是冒险游戏，然而事实上这是个正正式式的 RPG；主角是人鱼族中唯一的男人鱼，所以整个游戏均会在水中发生，而由寺田宪史编写的故事及山田章博设计的人物也是这游戏的重要卖点。

先锋 LDC

为了宣传“Noel 3”（SS/AVG/今冬发售预定/价格未定）的推出，“先锋 LDC”会场内宣传品的女孩都穿上了“江珂高校”的校服，此外厂方还安排了由“Noel 3”几位女主角的配音员所进行的 TALK SHOW。此外，“Serial experiments lain 玲音”（PS/AVG/11 月 12 日/5800 日元）也很引人注意。

BPS

"BPS"在今次展览中的重点放在了刚刚推出了的对战游戏"星球大战 MASTER OF TERAS KAST",并引起了一定的反应,此外较为有特色的就只有首次在 PS 登场的俄罗斯方块"THE NEXT TETRIS"(PS/PUZ/99 年 1 月 7 日/4800 日元),展览期内亦举行了这游戏的小型比赛。

KING RECORD

"KING RECORD"的摊位以黑色为主,而且亦很有金属感,相信是用来配合其重点 AVG"奏乐都市 OSAKA"(PS/AVG/99 年 1 月/6800 日元)的,除此之外就再没有什么真正特别之处,在会场内的反应亦只能说是一般。

博报堂

"博报堂"在这次 展览中只有"火鬼魅子传~恋解~"(PS/SLG/99 年 1 月/6800 日元)展出,所以当然是全力宣传这作品,会场内除了有扮成游戏中女角来分发宣传品的女孩外,亦有广井王子参加的 TALK SHOW,此外还有主唱主题曲的"佐佐木优子"举行小型演唱会。

TGL

"TGL 的摊位不算大,但里面就放满了东西,虽然 SS 的"时之道标"(SS/SRPG/12 月 3 日/6800 日元)仍未推出,但他们的重点却似乎是已推出一段时间的"ADVANCED V. G. 2",不但贴满了该游戏的海报,更找人扮成游戏中的人物,亦举行了"ADVANCED V. G. 2"的比赛。

EPOCH

"EPOCH"的摊位设计得非常亲切,看上去就像是一个房间般,而进场的人都要先脱下鞋子才可试玩两个机器猫的新作,而在摊位的负责则有一只机械机器猫走来走去。

VAP

"VAP"的摊位同样是相当的小,对于他们所展出的唯一作品"高智能方程式 新的挑战者"(PS/AVG/99 年春预定/6800日元),除了是提供了试玩台之外,还有就是不断地在大荧幕上播放 OVA 版的画面。

德间书店

"德间书店"在这次展览中的重点是两款"初恋物语"(SS/SLG/98 年 12 月/7800 日元),但与其说是宣传游戏,倒不如说是宣传其攻略本还好,会场中他们就安排了一个小型抽奖,只要购买其公式 GUIDE BOOK 便有可能获得游戏所用的胶片原画,十分珍贵哟!

DATA EAST

"DATA EAST"的摊位在中央设置了一个大舞台,而除了原有的作品外,他们更自行设计了一支 DATA EAST 战队在场内扮演各种角色,此外 DATA EAST 分发宣传品的女孩子亦十分显眼。参展游戏包括"神宫寺三郎"系列,以及未公布对应机种的"REVIVE…~苏生~"(机种未定/AVG/99 年夏预定/价格未定),虽然只有一些原画,但仍引起不少人的兴趣。

侦探神宫寺三郎 7(暂名)
机种未定/AVG/99 年冬预定/价格未定

"侦探神宫寺三郎 7(暂名)是另一个推出机种未定的 DATA EAST 新作;在宣传手法上,这游戏和"苏生"同样是只有一些人物设定照及数百字有关故事的背景,说不定这两个游戏会同时成为 DC 的首批 DATA EAST 作品!

侦探神宫寺三郎 noW & thEN
PS/AVG/发售日未定/价格未定

在神宫寺三郎宣布推出第 7 作的同时,DATA EAST 亦决定将这系列的第 1 至第 4 集一口气移植到 PS 之上,由于第 1 集"新宿中央公园杀人事件"已是 87 年的磁碟机作品,所以对侦探 AVG 有兴趣的人来说是很有纪念价值的。

JALECO

"JALECO"在今次展览中,首先是进行了"DRAGON SEED"的全国大会及"美少女雀士"的声优节目,此外亦在特定时间送出"美少女雀士"的海报等纪念品。此外,该公司还公布了一款以培育甲虫为题材的作品——"战斗昆虫传"(PS/SRPG/98 年 12 月/价格未定)。

MEDIA WORKS

在一般公开日的两天,"MEDIA WORKS"找来了"学园祭"的配音员和到场人士见面,此外亦有"电击 Dreamcast"的创刊及电台节目"电击大赏"的公开录音,节目相当丰富。参展游戏有已在发售中的"星之丘学园物语 学园祭"(PS/SLG/10 月 22 日/5800 日元)、"悠久幻想曲 ensemble"(PS/SS/ETC/12 月 21 日/3800 日元)和"DEVICEREIGN"(PS、SS/SLG/99 年春/5800 日元)。

NTT 出版

"NTT 出版"给人的印象不算深刻,而为了宣传其新作"Little Lovers SHESO GAME",他们亦曾在展览期间安排了主唱这游戏 ED 的高桥美佳子到场进行 TALK SHOW 及小型演唱会。

Little Lovers SHESO GAME
PS/SLG/99 年夏预定/6800 日元

一个移植自电脑的实时式沟通游戏,在 PS 版中会加入 3 位新人物,玩法亦会改为 TRPG 形式;据现时所公开的资料显示,游戏在动画场面以外的作画枚数亦有 10000 枚以上,即使是背景亦有 600 个以上,相信推出时会是一个需留意的作品。

T & E SOFT

"T & E SOFT"的摊位设计成一间学校大门前的样子,而他们除安排了多个节目来宣传其新作"SONATA"之外,亦很重视已推出了的作品"Blaze & Blade Busters",不单举行了对战大会,亦送出了一个为游戏展特制的道具 SAVE 资料。

SONATA
PS/RPG/今冬发售预定/价格未定

由中世、现代学园及太空科幻这三种不同世界为舞台的恋爱 RPG,三个世界中有着 8 位性格共通的女孩,而玩者则可选择自己喜欢的年代,再从中找出命中注定的另一半。

以上只是对东京秋季游戏展的参展厂商及主要游戏作了一个简要的介绍,关于 DC 及各种手持机在后面还会有专题文章。



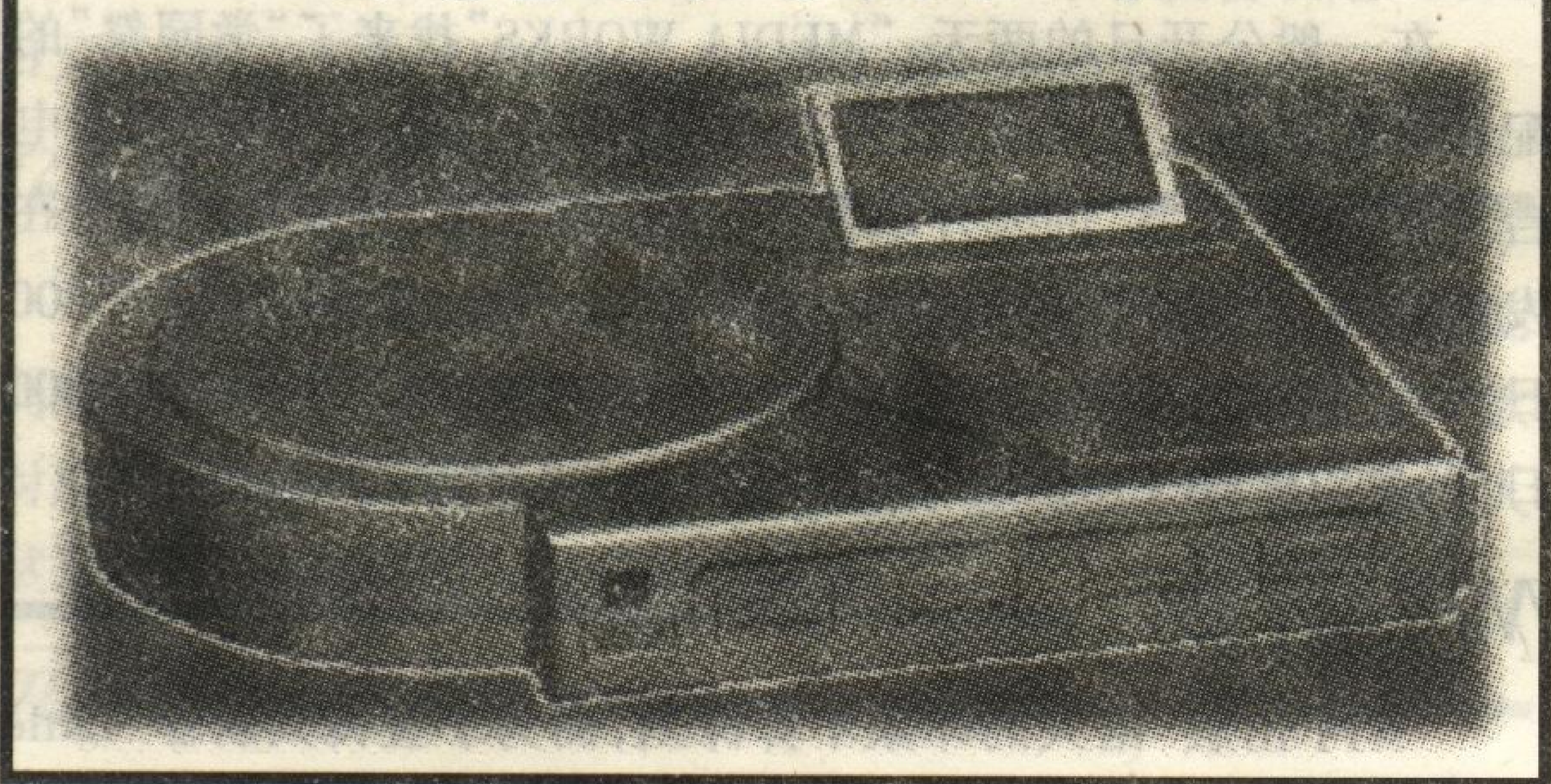
PS2——新生的希望，抑或美丽的谎言！？

面对SEGA公司新主机Dreamcast的强劲攻势，SONY公司究竟会否推出PLAY STATION的后继机种呢？这个被暂称为"PS2"的神秘机体究竟是否存在呢？

据未经证实的消息称，SONY公司传说以久的"PS2"已在开发中，其具体的资料如下：CPU为128Bit(256Bit可能)，主频300～450MHz；本体内存24Mb，显示内存8Mb，音源内存1Mb；使用3dfx标准，显示精度640×480，最高同时发色数16.7M色；对应高清晰度电视；使用24速CD-ROM或DVD驱运器；内置56K MODEM；预定在日本发售的时间为1999年底或2000年初。这个消息是否令你热血沸腾呢？如此强大的机能，能为我们作出怎样的游戏呢？真希望早日见到。

然而应该看到的是PS在今年年底及明年年初都有大量出色的作品问世，这些游戏足可使PS支撑相当长的时间。如果SONY公司过早宣布换代主机的话，那势必会对PS软硬件的销量造成消极的影响。所以我们相信即便PS2真的存在，那它揭去神秘面纱的日子也将在相当长时间之后。

PS2假想图如下





古墓难觅丽影 劳拉拒绝与DC结缘

许多玩家都十分喜爱"古墓丽影"这一系列的游戏，所以对其续作的动向便格外关心。现据有关人士称，"古墓丽影"将不会在Dreamcast上推出，究竟是何原因却并未公布。那么谁才能赢得劳拉的芳心呢，是PS还是未经证实的PS2呢？



HUDSON大作将属PS "血腥咆哮2"已开始移植

HUDSON公司的3D格斗游戏"血腥咆哮2"以其独特的系统受到不少玩家的赞扬，现该公司已决定将此作品移植到PS主机上，发售日预定为1999年1月。



"燃烧战车"开向何方 厂商属意PS或PS2

KONAMI公司的"燃烧战车"PS版极受欢迎，在玩罢之后玩家们不禁又将目光转移到其2代的去向上。有业内人士称，"燃烧战车2"的对应机种会是PS或PS2，看来Dreamcast的玩家只好望洋兴叹了。



忍者立体活剧再度上演 "天诛～忍凯旋"将发售

被称为忍者立体活剧的天诛在玩家中评价不一，许多人反映其画面过于粗糙，但其出色的游戏性还是给人留下了深刻的印象。厂家SME公布"天诛"的新一作已定名为"忍凯旋"，并仍将在PS上发售，日期初步定为1999年2月。



"心跳回忆"推出 彩色GAME BOY版！

著名模拟恋爱游戏"心跳回忆"，终于在GAME BOY上推出了，而且更会对应彩色GAME BOY。可能大家会问，"心跳回忆"内的女角众多，以GAME BOY的容量又怎可能容纳这么多的女角呢？不错，正因如此这游戏将会分为两个版本推出，分别名为"心跳回忆POCKET 1(暂称)"和"心跳回忆POCKET 2(暂称)"。这两个版本的游戏内容虽然一样，但是遇上的女角将会大大不同。至于游戏系统方面GAME BOY版本将会忠于原著，多个经典场面将会重现于大家眼前，另外更会加入很多新的迷你游戏及原创角色，而游戏更能够利用GAME BOY的通讯机能，与其他人进行资料交换，此游戏将于98年12月推出(两个版本将会同时发售)，售价未定。



Dreamcast有限定版

为了纪念DC的推出及答谢FANS的支持，SEGA决定为DC推出限定版，不过这部限定版DC只限世嘉FAN CLUB"SEGA PARTNERS"的会员才可订购，而这部限定版的特别之处是机面有SEGA社长的签名，此外亦会印上该会员的名字，而售价方面预定是30800日元，虽只比普通版DC贵了1000日元，但这对于我国玩家来说是可望而不可及的！



SEGA12月再有发表会！ 铃木裕有惊人消息公布

SEGA继Dreamcast、"SONIC ADVENTURE"及等多个人引人注目的发表会之后，本以为她会暂时歇息一下，怎料原来在12月下旬，SEGA又会再有一次令人期待的发表会，而这次发表会名为"PROJECT BERKLEY(暂名)发表会"，据闻这个大PROJECT是和"VR战士"RPG化有关，详情虽然现在还未清楚，但可知道主要是由在"VR战士3"之后便失去踪影的铃木裕所负责，在AM2研中消失了这么久，换句话说在此个新PROJECT中必然将奋身一击，相信这个发表会必有令人惊喜的消息公布，大家一定要留意我们进一步的报导。



NAMCO最新街机版——SYSTEM 13?!

在NAMCO宣布加入Dreamcast行列之后，便有消息传出说NAMCO正在研制一块新机板，而机板中将会使用NAOMI相同的硬件，包括：POWER VR SG及SH-4。不过此消息尚未得到NAMCO方面的证实。

Dreamcast 追踪报导 Vol. 3

梦的前夜 DC发卖全面前瞻

11月27日——The Dream is coming！



万众瞩目的新世代主机终于在1998年11月27日登场。本体价格为29,800日元，比起当初土星的44,800日元、PS的39,800日元，在机能及价格比上达到了历史上最为低廉的程度。机体本体包装包含以下物件：Dreamcast本体、Dreamcast手柄一个、电源线、AV端子、使用说明书、Dream Passport(通信光盘)、其它广告宣传用印刷物。随Dreamcast同期发售的作品有5款，并且有5种周边在当天开始发卖。

SEGA将当天销售目标定在了20万台，由全国5000家特约店同一时间内开始销售，令人看到了世嘉必胜的决心。同时Dreamcast也是历史上发卖前公布游戏作品最多的一台主机，强劲的机能、广阔的阵容、低廉的价格，一切尽在11月27日。

29,800

五大先锋

游戏	类型	厂商	价格
VR战士3	对战ACT	SEGA	5800日元
世嘉拉力2	RAC	SEGA	5800日元
JULY	AVG	Fortyfive	5800日元
哥斯拉	ACT	SEGA	5800日元
Pen Pen冒险	ACT	SEGA	5800日元

周边一览

周边	资料
PDA	98年11月27日；2500日元；128K内存；重量45克；8Bit CPU
手柄	98年11月27日；2500日元；重量265克；线长2米
方向盘	98年11月27日；5800日元；重量2Kg；对应"世嘉拉力2"及其它
街机摇杆	98年11月27日；5800日元；重量1.5Kg；对应"VR战士3"及其它
键盘	98年11月27日；4500日元；重量650克；对应"通信光盘"及其它
钓杆	予定99年2月；未定；未定；对应"Getbass"及其它



Dreamcast 作品总力介绍特集

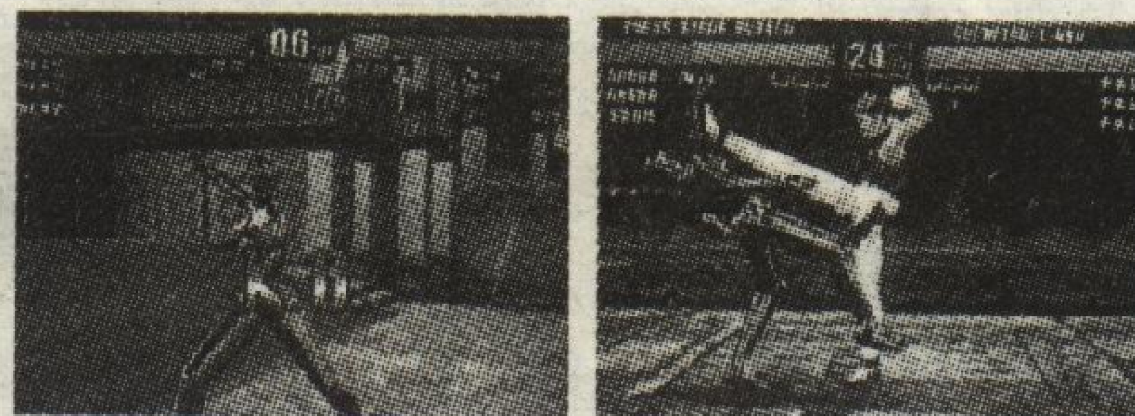




在此为你奉献上的是在截稿前所得到的“VR3”的画面，根据世嘉透露，目前此作的完成度尚且只有85%，然而从人物及DURAL的身躯的光源表示来看，已非常接近街机版的画面，只是在场景的移植度方面还未完成。DC版“VR3”移植的是几乎同时推出的“3td”，它借鉴了“格斗之王”的组队模式，亦搭载用同一人物三次出战的可能。据以往街机格斗大作的家用版移植来看，通常都会产生新的模式，DC版“VR3”也是如此，不仅提供了多个模式，而且在角色表现及场景演出都有了新的要素。据参加东京游戏展的玩友反映，DC版“VR3”的手感较为出色。从现在85%的画面来看，已经具备了PS版“铁拳3”的移植度，看来SEGA“完全移植”的宣言并不是一句空话，成品版的表现如何非常令人期待。

发售前一月 DURAL出现

在发售前一月，世嘉公开了关底**DURAL**的战斗画面。曾于街机上引起玩家惊异的液体金属人又将在**DC**上活跃，金银光泽、半透明效果、独有的场地及**BGM**，从这一点来说，**DC**版“**VR3**”已不逊于街机版。



新机能搭载

组队模式

与街机版“**3tb**”一样，**DC**版的初始设置也是组队战，但能允许选择同一角色。



视点变更

在游戏开场画面中，会表示视点变更的操作方法。总共有四个角度的视点出现。



场地选择

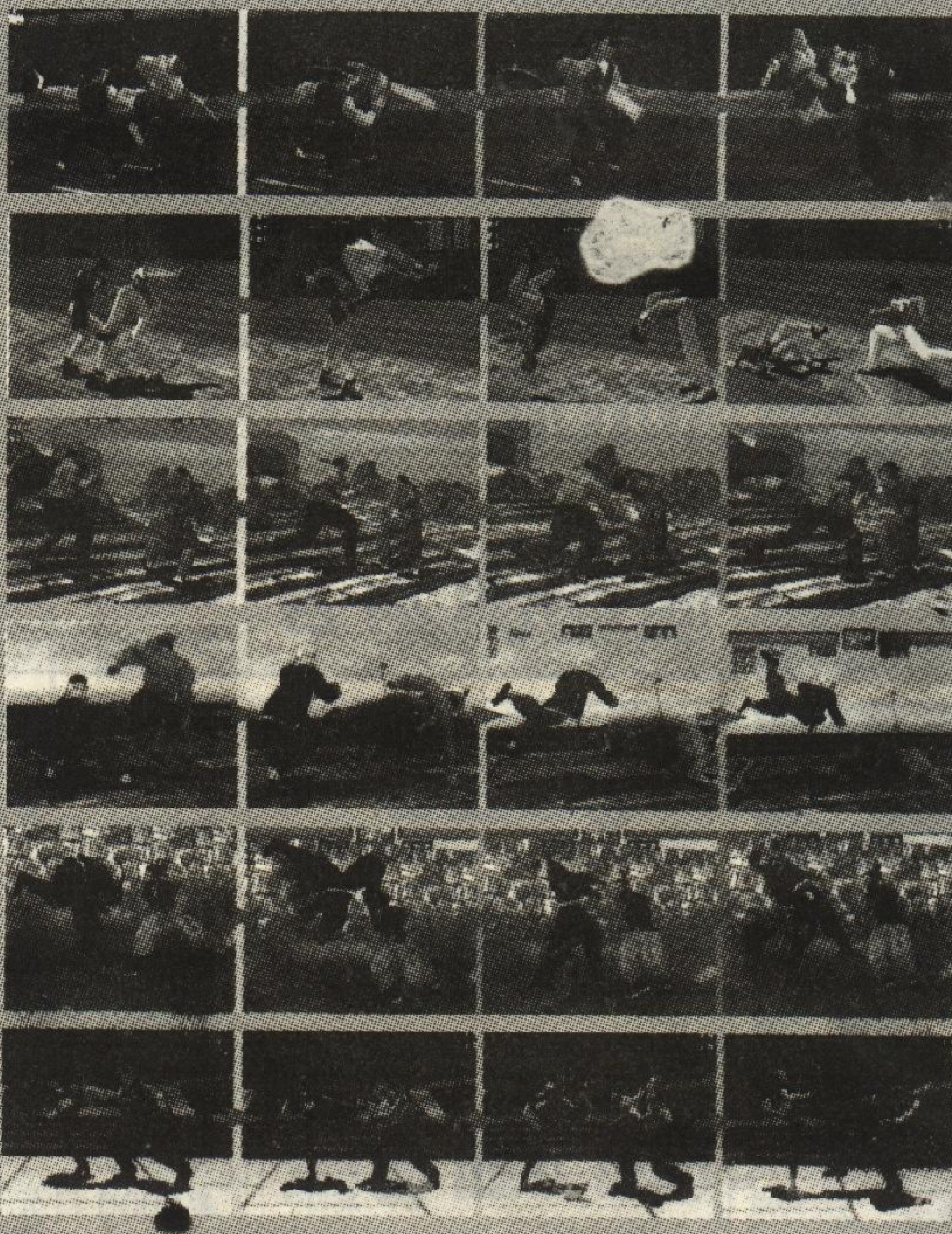
与街机版不同，**DC**版的“**VR3**”能选择对战场地，特别是当满足条件后能选择**DURAL**的场地。





DC版的“VR3”在新机发卖当天面市，无疑可使SEGA的首步销售工作得到顺利进行。在经过“D2”的怀疑后，DC版“VR3”的表现也使SEGA的拥护者得以释怀。从DC作品发售表上来看，SEGA本社作品可能都将以5800日元的低价发卖，而作为重点作品的“VR3”亦是如此。11月27日当天，为配合“VR3”的发行工作，也将周边之一的仿街机摇杆上市。

85% DC版VR3画面完全演出





Dreamcast 作品总力介绍特集 RPG篇



STORY

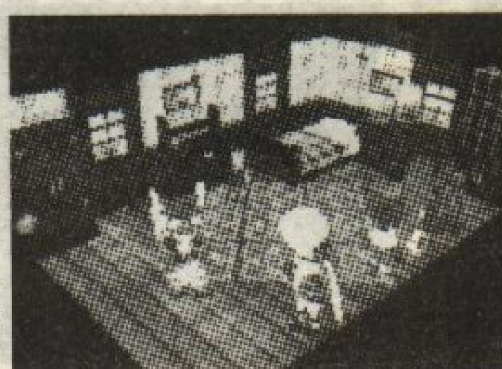
史前超文明灭亡几万年后。著名冒险世家朗恰(ランチャ)一家逐渐没落,不复昔年名声。独子马克(マグ)为了寻找失踪的双亲而出外冒险。与双亲断绝联系后一月,一位少女却拿着马克父亲的信前来找他。为了找回父母,也因为体内流淌着冒险家的血液,2人走向史前文明遗迹"サイフレーム"。

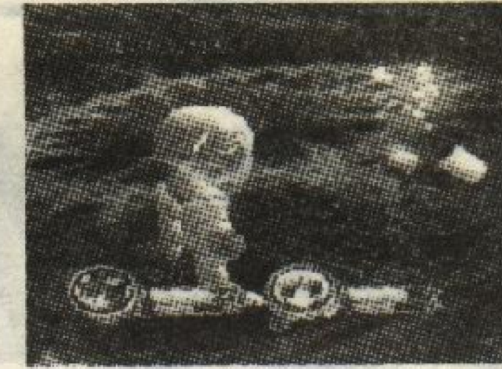
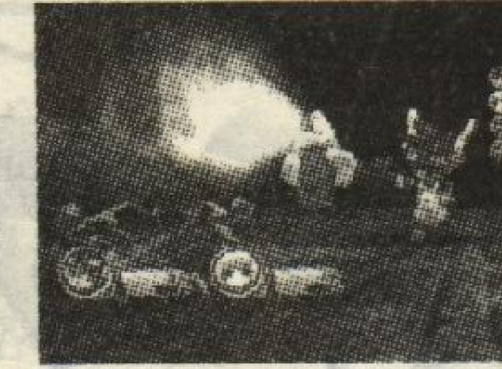
DreamCast的RPG第一弹!

当每一台主机发卖时,除了依靠街机大作打开市场外,RPG类游戏对于主机普及的作用必不可少,作为硬件大厂的SEGA深知这一点,所以在DC发卖前便公布了多款RPG游戏。由ESP企画、STING制作,并由SEGA担任发卖元的"神机世界 Evolution"便成为新世代主机的第一款RPG。



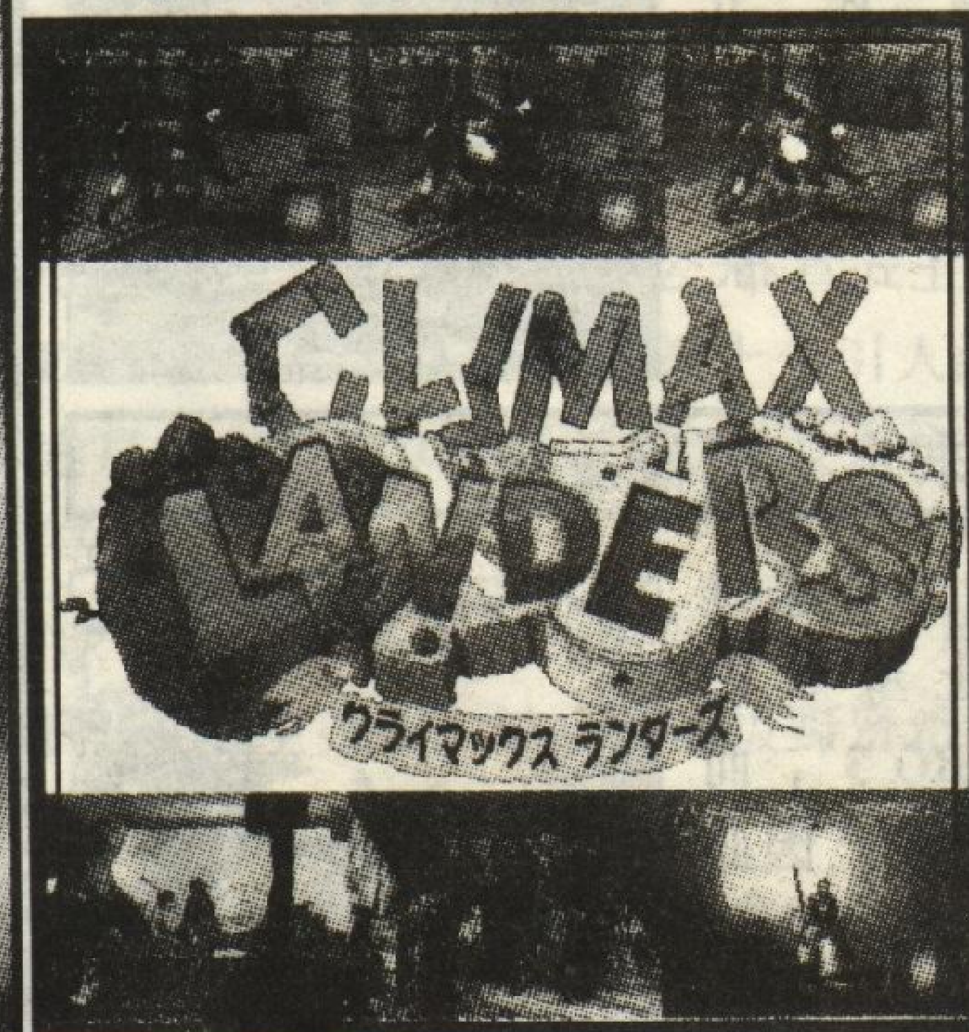
本作借助DC的强大功能,构造出一个全3D-POLYGON的世界。在这里,过去次世代主机表示全POLYGON画面捉襟见肘的情行将一举改变。在战斗表现方面有了全新的演出,除了传统的魔术及多种特技必杀技外,还有较为新颖的交通工具攻击模式,主人公可乘坐飞机、战车、战舰、机车等与敌人作战。此外,高度的自由度是本作最大特点。游戏全编自然的MOVIE、Q版人物的高度立体、展现机能的光影效果。98年冬天,一个"神机世界"将在DreamCast上全面展开。

经过世嘉时代的玩友势必对其名作"光明与黑暗"系列记忆犹新吧。正当SS玩家沉浸在"冰壁的邪神宫"中时,SEGA宣布了集合"光明"系列历代角色的"CLIMAX LANDERS"将出现在DreamCast上,由于是CLIMAX公司的大力制作,因而本作品中还会加入"皇帝的财宝"系列中角色,可说是一个内藤宽作品的经典回顾。"CLIMAX LANDERS"是一个非常标准的RPG,采用了真实时间制,并且迷宫都是自动随机生成,战场也采用全方位立体演算。值得一提的是,本作还对应PDA,能将收得的敌方怪物进行培养,这无疑顺应了当今的潮流。

光明与黑暗+皇帝的财宝



索濂	本作主人公
拉伊尔	"皇帝的财宝"
拉泉	勇敢的斗士
玛丽安	人造少女
瑞琳	"光明与黑暗"
蕾蒂	"蕾蒂大冒险"

开发元:Climax 发售元:SEGA

发售日:1999年1月

DC公布之初,玩家便盼望着"VR前锋2"能移植。现在,有关"VR前锋2"世嘉并未作出正式公布,而SS佳作"J联盟创造球会"却在DC上迎来新的续作。二代将揉合J联盟新旧两套制度,游戏内容作了全面强化,而在比赛现场画面的表现上更充满迫力。通过一旁的图片大家必能感受到"创造球会"在新主机上的飞跃吧。





J联盟创造球会3

发售日:未定





Dreamcast 作品总力介绍特集 CAPCOM 篇

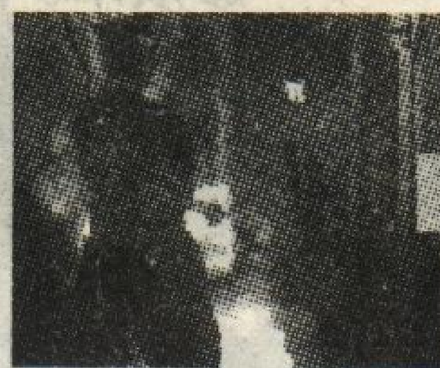


DC 版"生化危机"一切都是真实时间

AVG 大作"生化危机"终于有了续集，CAPCOM 又将开始在 DC 上的"搜索"。本作最大的特征是运用了 DC 较强的多边型表现能力，因此人物及背景 POLYGON 化都成为了可能。在"搜索"中，角色的视线可作调整，甚至可以定位于主观视角；在场景的光暗效果、物品的变化上都有了极其锐利的演出；因为采用了全部真实时间的处理，因此恐怖感将大大增加。

PS 版画面









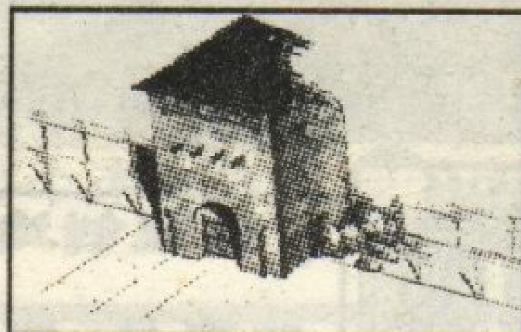
DC 版画面

登陆 DC 袭来！



战斗舞台转向南海的孤岛

本作的场合由浣熊市效外的孤馆及市内警察局转向了位于南海孤岛上的谜之收容所。前作的三个月后（12 月），克雷尔为了找失踪的哥哥来到欧洲，并且探索到南海孤岛收容所，"生化危机"系列前所未有的密林战将徐徐展开。





『搜索』的秘密

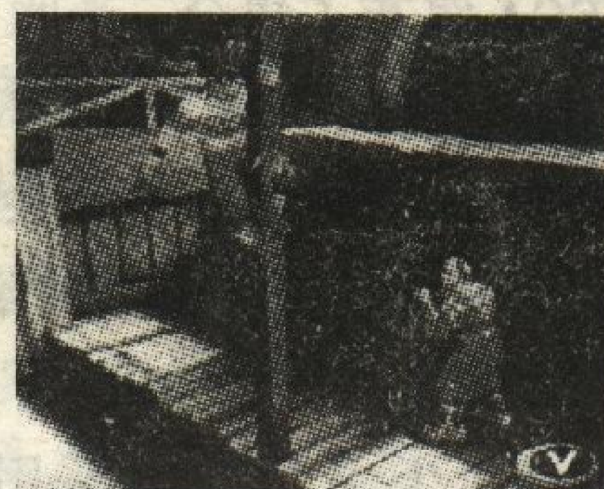
1. 另一个登场的主人公是？
2. T 细菌与 G 细菌的关系是？
3. 有些什么初登场的新武器？
4. 增加的新动作有哪些？
5. 克莉丝的下落何在？
6. 新种类的丧尸有哪些？
7. 本作的究极兵器是？
8. 里路线是否还存在？
9. 2 代中迷之女性的正体是？

一切等待 99 年的"CODE"！

DC 版 CAPCOM 作品大预测

POWER STONE

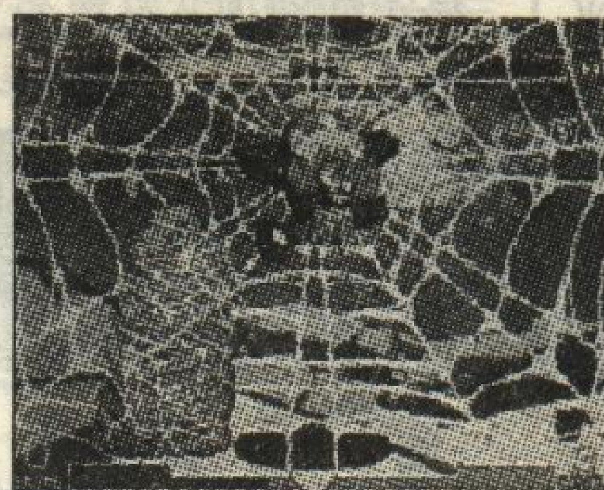
刚在 AM SHOW 上宣布为 NAOMI 制作的全方位 3D 格斗游戏将移植到 DC 上，和"生化危机"一起成为 CAPCOM 在 DC 首波出击。



发售日:1999 年　可信度:100%

漫画英雄 VS CAPCOM

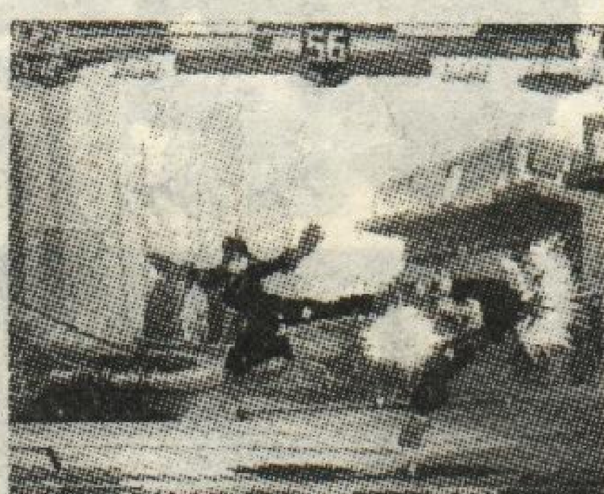
VS 系列的第三作，几近达到 CPS2 基版的极限，移植 DC 的可能较大，但未经 CAPCOM 正式宣布，还有一段等待的时间。



发售日:未定　可信度:70%

街头霸王 ZERO 3

由于未推出土星版的"ZERO 3"，而本作的 PS 版又对应 PDA，因此拥有 PDA 及强劲机能的 DC 移植此作便成为极大可能。



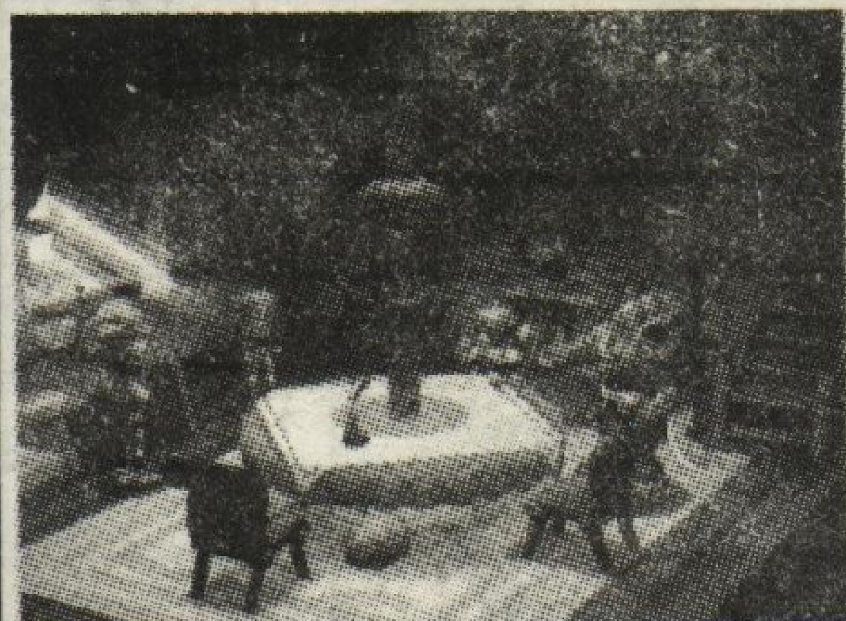
发售日:未定　可信度:75%



Dreamcast 作品总力介绍特集 GAME ARTS篇



在临近 DC 发售日之时，不断有 RPG 作品加入这方阵营。号称是 SS 究极 RPG 大作的续集将在 DC 上进行梦的延续。本作继承了 GAME ARTS 一贯严谨的风格，将再现广阔的背景与鲜明的人物，并且由于突破了 32 位机的机能限制，“格兰蒂亚”以前一些未能实现的遗憾在此都将改观。2 代中一切景物都用 POLYGON 构成，魔法与技的效果全面强化，依照前作 360 度视点变更，本作在屋内亦可进行回转。本作的主人公为 18～20 岁前后的“青年”，由于场景故事等作了新的构建，作品整体的格调比前作更为宏伟，成为一款真正的 3D RPG。喜爱“格兰蒂亚”的玩友请期待 99 年春。



角色

与前作手绘的 2D 人物风格不同，本作中所有角色都用 POLYGON 构成，不仅在画面上显示更为突出，而且在形象方面也有了长足进步，正式公开主人公还将有一段时间。



光线与质感

依靠着 DC 的光源处理机能，在室内的场景能很清楚的表现出光与暗的效果，并且随着角度的不同光效果也会产生改变；物品的质感达到相当真实的程度，远远超过前作。



街道

虽然建筑的风格并没有太大的改变，但在新主机上的演示更具立体感，酒桶也好、树木也好，一切都让你感到是真实的存在着，并且事物的层次感也异常突出。



战斗

前作的战斗画面曾被人诟病，在 2 代中保留了前作的作战系统，而在魔法效果表现上充分运用了光源处理和半透明效果。此外，本作的战斗是在遇敌的场合即地演算。





郑问之三国志

『正史』的世界观

制作三年

高度的中文化

细致的地图

究极2D映像

总势400人

1958年12月27日台湾生
本名：郑进文

郑问，台湾著名漫画家，代表作《东周英雄传》，曾受日本漫画家协会优秀赏。



DC 作品综览

传闻与真实！所有将在 DC 上出现或可能在 DC 上出现的作品在此全体登场！！

名称	类型	厂商	日期
GODZILLA GENERATIONS	ACT	SEGA	11/27/98
世嘉拉力 2	RAC	SEGA	11/27/98
VR 战士 3tb	对战 ACT	SEGA	11/27/98
Pen Pen Triltelon	ACT	General	11/27/98
July	AVG	Forty five	11/27/98
BLUE STINGER	ACT	Climax	12/03/98
Geist Force	STG	SOA	12/10/98
Sonic Adventure	3D ACT	Sonic Team	12/17/98
神机世界 Evolution	RPG	Climax	12/23/98
Incoming	ACT	RHGE	12/23/98
Monulo Grand Prix	RAC	Ubi Soft	12/23/98
Seventh lross	RPG	NEC	12/23/98
俄罗斯方块 K	PUZ	BBS	12 月下旬
D2	AVG	WARP	98 年冬
Super GT	RAC	AM2	98 年冬
战国 TURB	SLG	NEC	99年1月14日
Climax Landers	A·RPG	Climax	99 年 1 月
Speed Busters	SPT	Ubi Soft	99 年 1 月
エアロダンシング	驾舱 SLG	CRI	99 年 2 月
关东竞马新闻协会	SLG	Show ware system	99 年 2 月
Get Bass	SPG	AM1	99 年 2 月
往北方	SLG	HUDSON	99 年 2 月
BUGGY HEAT	RAC	CRI	99 年 3 月
COLL BOARDBRS	SPG	UEP	99 年 3 月
扑哟扑哟	PUZ	コンパイル	99 年 3 月
GOLF	SPG	SEGA	99 年 3 月
麻雀	TAB	ナグザット	99 年 3 月
大相扑	ACT	ボトムアップ	99 年 8 月
EGG	RPG	HUDSON	99 年春
樱花大战 3	SLG	RED	99 年早期
飞龙之拳列传	对战 ACT	カルチャーブレン	99 年春
超能力大战 2012	对战 ACT	TAITO	99 年春
Ray man 2	ACT	Ubi Soft	99 年春
虹色天使	不明	ジャパンニューボレーション	99 年冬
Carrier	ACT	JALECO	99 年秋
ダイナユイトロボ	不明	童	99 年冬
紫炎龙 2	STG	童	99 年冬
POWER STONE	对战 ACT	CAPCOM	99 年
J 联盟创造球会 3	SLG	SEGA	99 年
Prpject Berkley	RPG	AM2	99 年
秋叶原电脑组	SLG	SEGA	99 年
全日本职业摔跤 2	ACT	SEGA	99 年
职业野球	SLG	SEGA	99 年
电脑战机	对战 ACT	SEGA	99 年

名称	类型	厂商	日期
SPIKEOUT	ACT	SEGA	99 年
格斗之王	对战 ACT	SNK	未定
Mercurius Pretty	SLG	NEC	未定
Monster Breed	SLG	NEC	未定
BIOHAZRD code: veronica	AVG	CAPCOM	未定
格兰迪亚 II	RPG	GAME ARTS	未定
郑问之三国志	SLG	GAME ARTS	未定
クラック 2	不明	ジーク	未定
机动战士高达	不明	BANDAI	未定
宇宙战队 V Force 2	SLG	ビングキッズ	未定
Akolyte	AVG	Rerenant	未定
Black and White	SLG	Lionhead	未定
梦游美国 2	RAC	AM2	未定
Drones	ACT	Migma Software	未定
Looney Tues	PUZ	Infoyrames	未定
Metropolis	RAC	Bizarre Creatiois	未定
真人快打 4	对战 ACT	Burocom	未定
NFL Blitz	SLG	Midway	未定
Rampaye: World Tour	ACT	Midway	未定
Title Defense	SPG	Climax	未定
虚幻	STG	Epic Mega Games	未定
Vrban Assault	STG	Microsoft	未定
World League Soccer 2000	SPG	Silicon Dreams	未定
STAR IXIOM	STG	NAMCO	未定
DREAM 魔界村	ACT	CAPCOM	未定
以下为未经证实的作品			
10 Six	STG	Postlinear	未定
Blood 2	STG	Monlith	未定
Carma geddon 2	ACT	Stainless Software	未定
Die Hard Arcade 2	ACT	AM2	未定
Draken	RPG	Sorreal Software	未定
毁灭公爵 Forever	STG	3D Realms	未定
格斗之蛇 2	对战 ACT	AM2	未定
Harley Davidson and L. A. Riders	RAC	AM3	未定
死亡之屋 2	STG	SEGA	未定
侏罗纪公园:失落的世界	STG	AM3	未定
Messiah	AVG	Shiny	未定
燃烧战车	ACT	KONAMI	未定
Motor Raid	RAC	AM1	未定
Ocean Hunter	STG	SOJ	未定
Shogo MAD	ACT	Monolith	未定
街头霸王 ZERO 3	对战 ACT	CAPCOM	未定
Rigllance	STG	Postlineur	未定
VR 射手 2	SPG	AM3	未定

ゲームボーイ '89年4月
リンクス '89年11月
ゲームギア '90年10月
PCエンジンLT '91年12月
PCエンジンGT '90年11月
ゲームボーイライト '98年4月

新手持游戏机大观

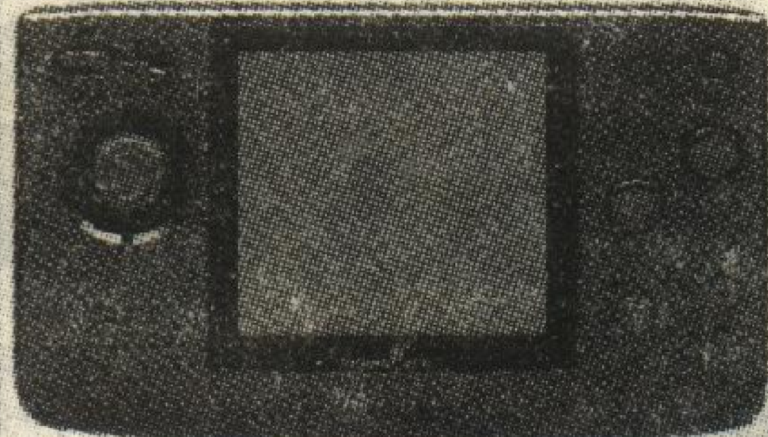
~全新的魅力~

从东京游戏展来的消息

这段时间以来，手持机在玩家中日渐流行，而日本各大厂商也针对这一形式纷纷推出了强劲的便携式游戏机，下面我们便为大家介绍其中的几款。



彩色 GAME BOY



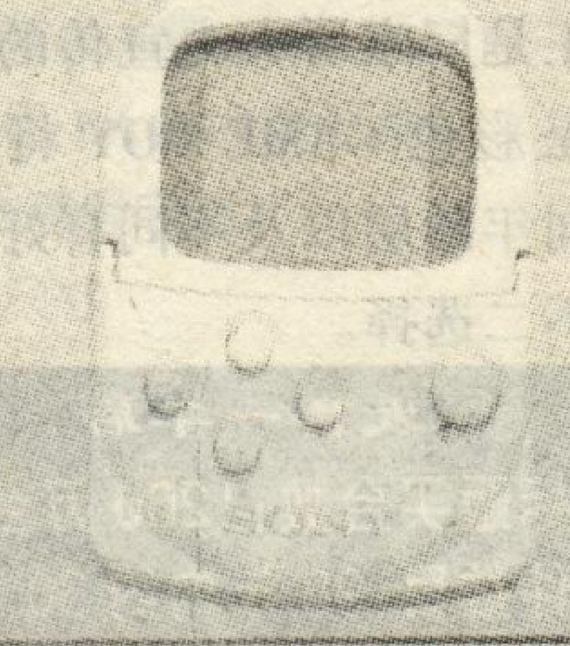
NEO · GEO POCKET



Wonder Swan



VISUAL MOMEREY



POCKET STATION

这些机体必将震动业界

平时各位朋友对手持游戏机(或称便携式游戏机)的看法是怎样的呢？是作为公共汽车上或出差旅途中的消遣工具吗？但是，随着游戏业界的发展变化，手持游戏机无论从性能上还是软件的可玩性上都比过去有了长足的进步。在其它家用游戏机更新换代的同时，新的手持游戏机也陆续粉墨登场。在不久前的东京游戏展上，人们本以为所有的焦点都会集中到世嘉的新主机 Dreamcast 上，但事实上会场中不断发表的有关手持游戏机的新闻吸引了更多玩家的注意力！

自秋季以后，主要会有五种杰出的手持游戏机发售，在后面的文章中我们将逐一针对其性能以及今后的发展趋向作简单的分析。看过本文之后，说不定你也会对其中的某一款产生浓厚的兴趣呢！

发售日期

彩色 GAME BOY
→ 10 月 21 日发售

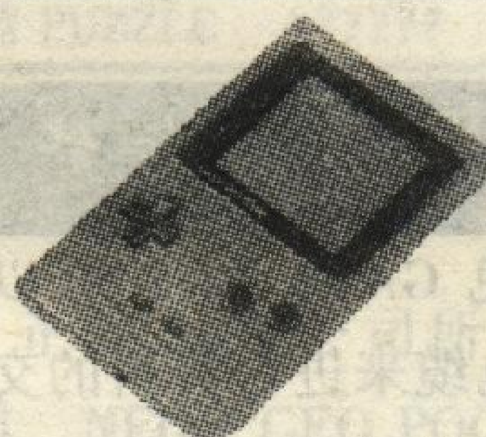
NEO · GEO POCKET
→ 10 月 28 日发售

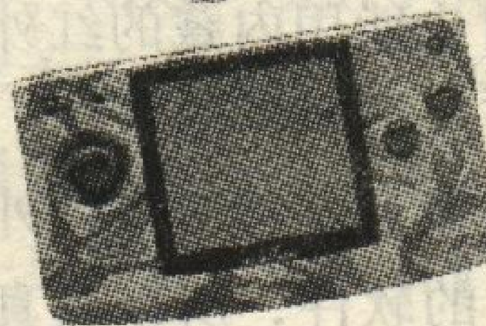
Wonder Swan
→ 1999 年 3 月发售

VISUAL MOMEREY
→ 11 月 27 日发售

POCKET STATION
→ 12 月 23 日发售

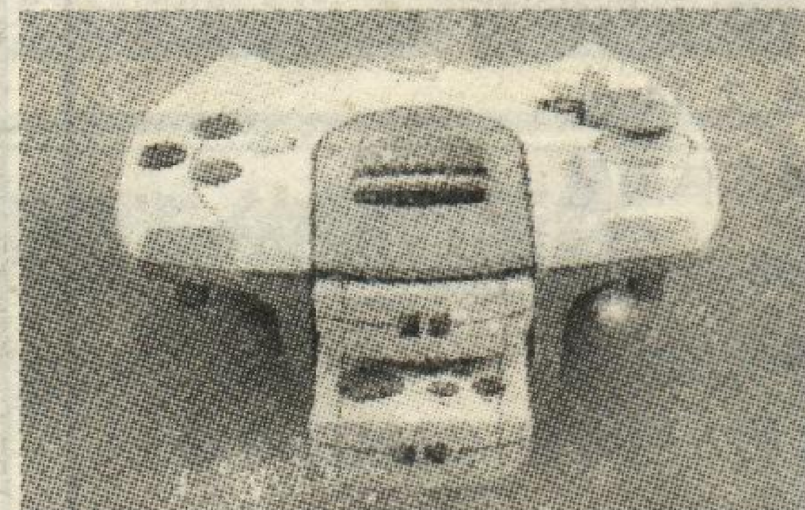
变化更为丰富





以 GAME BOY 为代表，手持游戏机的变化更为丰富了。除了在某个时期所发售的限定特卖品外，普通的手持机在色彩及款式上也更为多样化。富于流行味道的种种设计使得各个年龄层以及不同需求的玩家对其刮目相看。

可与家用机相联的手持机



以 VISUAL MOMEREY 和 POCKET STATION 为代表，它们即可以作为家用游戏机的记忆体，同时也能作为手持游戏机进行游戏。用它们能下载家用机的资料并随身携带，当然也能够与朋友进行交换，多种多样的功能使其独领风骚。

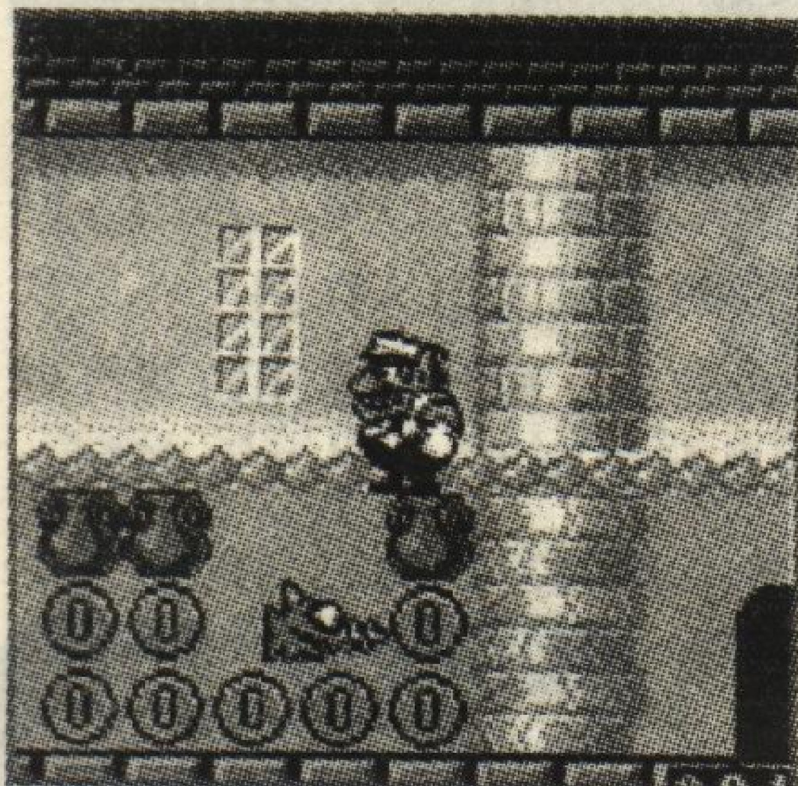
彩色 GAME BOY (任天堂)

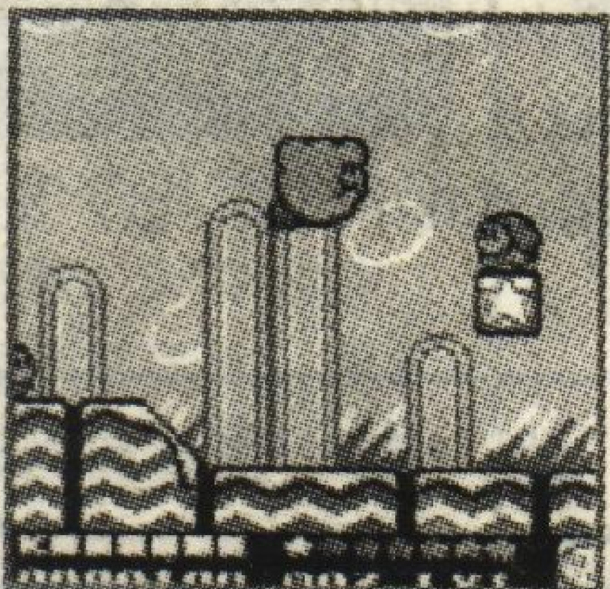
●10 月 21 日发售　　8900 日元

在 5 种手持游戏机中，最早登场的便是任天堂公司制作的彩色 GAME BOY。它可以对应现今为止所有的 GAME BOY 游戏，同时又有大量的专用软件陆续推出，所以有着无与伦比的魅力。因采用了反射型彩色屏幕，所以在室内或太阳光下仍然可以表现彩色。同时发色数为 32000 色中最大 56 色。搭载红外线电缆，可用其进行数据交换。彩色画面消耗电力极少，只用两节 5 号电池便可游戏连续游戏 20 小时。



彩色 GB 的惊人之处





▲▶彩色 GAME BOY 给玩者带来了手持游戏机史上最大的感动。

彩色 GAME BOY 的最大特征便是可以表现彩色，和最近的电脑显示器一样，它的液晶屏幕使用了高性能反射型 TFT 彩色液晶，即使是高速的动作游戏也不会留下残像，而且其色彩不会失真。

过去发售的那些 GAME BOY 软件一样可以在彩色 GB 上玩，玩者可以从准备好的四色或十色中选择自己所喜爱的颜色，这样以前的单调画面也便获得了相对较为生动的色彩，即使是重复玩也会有不同的乐趣。

今后的发展趋势

GAME BOY 和彩色 GAME BOY 共通的软件“勇者斗恶龙怪物篇”已先行发售，与彩色 GB 发售的有“华里奥 2～被盗的财宝”、“俄罗斯方块”以及“GROCAL HEXCITE”三款，年内预计将有三十款以上的游戏将会推出。像“口袋妖怪金(银)”等受期待的新作的登场已属必然，而像“萨尔达传说～梦见岛 DX”这样过去游戏的改版也会有不少。由此可见，彩色 GAME BOY 的软件攻势真有不可阻挡的气概。



▼创下销售佳绩的“口袋妖怪金(银)”，其彩色版会何时推出呢?

▲’98 年发售的“俄罗斯方块”也有了彩色版，其乐趣依然不减。

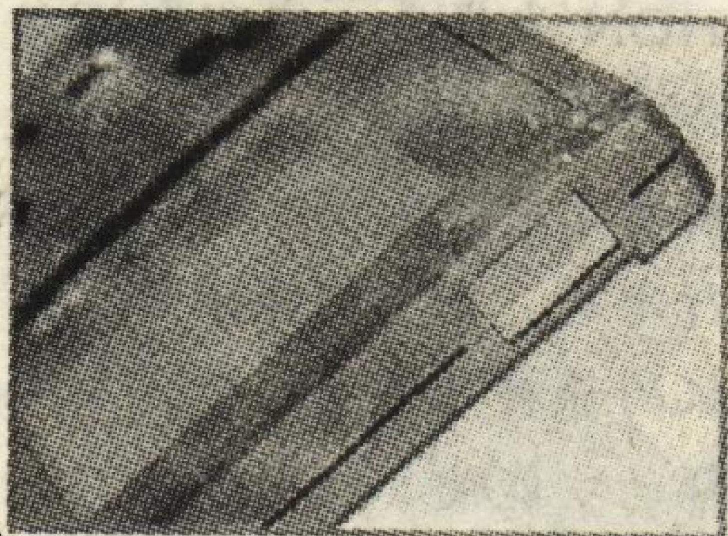
▲’93 年发售作品的改版，内容与过去相同，但因为改为彩色，所以又焕发了青春。

彩色 GAME BOY 的数据

●基本性能
DMG 互换 8 BIT CPU
128K RAM 内存（附倍速 MODE）
记忆体:256K RAM
液晶屏幕:160×144 点
反射形 TFT 彩色液晶
●外形尺寸
纵幅:13.35cm
横幅:7.8cm
高:2.74cm
●本体重量
138 克(包括电池)
●使用电源
2 节 5 号电池（连续游戏 20 小时左右）
●其它
红外线通信机能

红外线通信机能

彩色 GAME BOY 可以用通信电缆来进行资料的交换，同时也能用内藏的红外线 PORT 进行同样的工作。目前，还没有发售对应红外线 PORT 的软件，所以其真正的价值还是未知数，但我们相信这其中蕴藏着无限的可能性，这将能令彩色 GAME BOY 的游戏天空更为广阔。



厂家对未来的展望

彩色 GAME BOY 预定每月生产一百万台，一年间最低要销售一千二百万台左右。由于消费极少电力的彩色液晶的出现，所以使 GAME BOY 彩色化更为可能。新奇的彩色画面，使已经发售很久的 GAME BOY 脱胎换骨，成为玩家心目中的宠儿。不论是拥有 GAME BOY 还是没有 GAME BOY 的人，都可以买一部彩色 GAME BOY 来玩，即使是只玩过去的老游戏，也会有许多不同的感觉。这也正是厂家所大力宣传的，那就是彩色 GAME BOY 将成为不同年龄层以及不同喜好玩家的不二选择。

发售一年后
目标贩买台数:1200 万台
软件数目:98 年内约 30 款

彩色 GAME BOY 的魅力所在

- ●32000 色中 56 色同时发色
- ●红外线通信系统搭载
- ●众多的软件可以用彩色来玩

NEO・GEO POCKET (SNK)

●10月28日发售　　7800日元

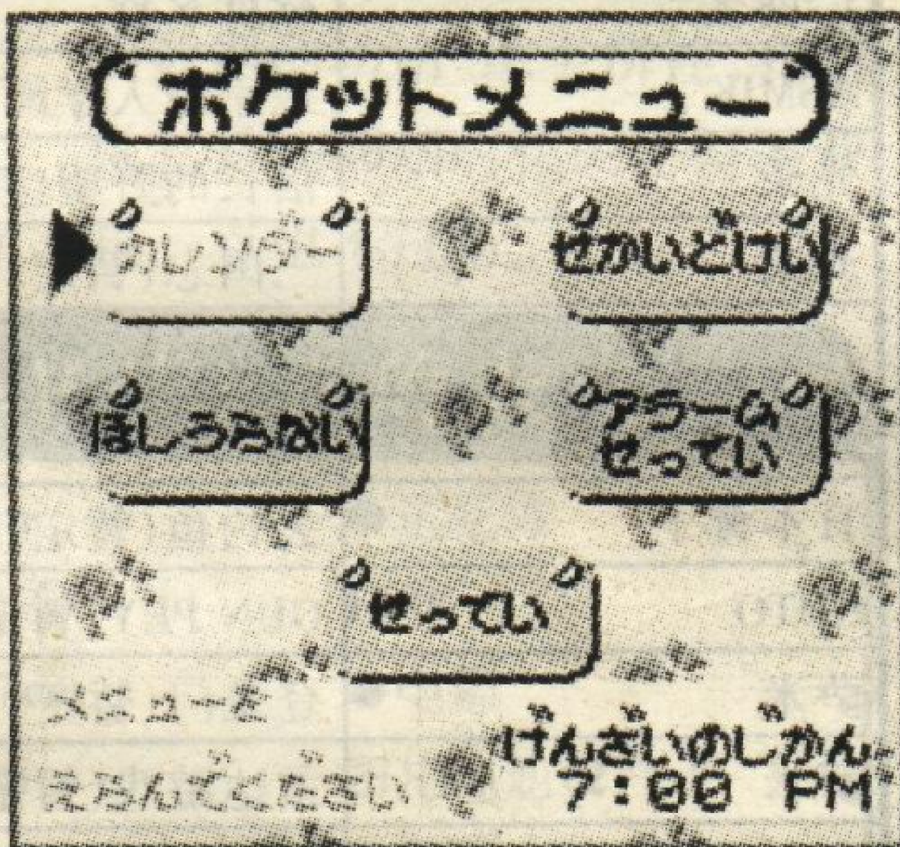
SNK公司所发售的NEO・GEO POCKET，拿在手掌之中就像一个化妆盒一样。其彩色种类有白金色以及迷彩褐等八种。CPU(中央演算处理装置)为16 BIT，内藏锂电池，游戏的资料可在本体内进行储存。它使用两节七号电池，可连续进行游戏20小时以上(使用碱性电池时)。此外，NEO・GEO POCKTE还有一个引人注目的地方，那就是它可以与世嘉的Dreamcast进行互换，从而提供了更广阔的发展空间。

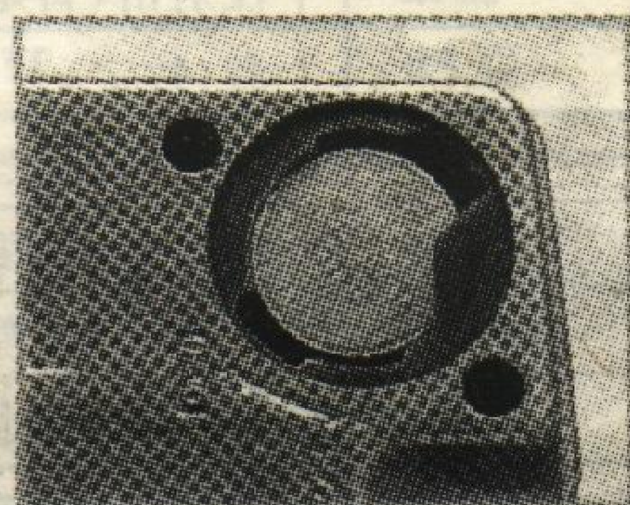


白金色	迷彩褐
银白色	迷彩蓝
金属蓝	水晶色
迷彩蓝	纯蓝

16 BIT CPU的功效

NEO・GEO POCKTE内藏锂电池，同时使用内藏的系统软件。除此之外，它还有日历(1991年～2090年)、世界时钟、占星以及闹钟等四种功能。随本体发售的游戏“めろんちゃんの成长日记”利用了其系统软件内的时钟功能，这使游戏具有了更大的可玩性。NEO・GEO的特征之一便是其拥有无线通信机能，在数十米内可以与多个同伴进行通信对战或者交换数据，可以说十分方便。





内藏系统软件

今后的发展趋势

与本体同时发售的游戏有八款，今后各种类型的作品都将陆续登场。软件价格为3500～4500日元之间。SNK公司预计在年内将有30～40款游戏上市，利用无线通信机能的软件“通信四人打～无处不在麻将”也将推出。



软件名(开发商为SNK)	价格
POCKET SPORTS系列　NEO・GEO杯'98	3800日元
POCKET SPORTS系列　全明星棒球	3800日元
POCKET SPORTS系列　POCKET网球	3800日元
POCKET格斗系列　格斗之王R－1	4500日元
めろんちゃんの成长日记	3800日元
将棋的达人	3500日元
通信四人打～无处不在麻将	3500日元
连结PUZZLE　??????	3500日元

彩色GAME BOY的数据

●基本性能

CPU:16BIT

液晶屏幕:2.6英寸,160×152点

具有记忆BACK UP机能

(使用内藏锂电池)

●外形尺寸

纵幅:7.4cm

横幅:12.2cm

高:2.4cm

●本体重量

约160克(包括电池)

●使用电源

2节7号电池(连续游戏20小时以上)

●内藏机能

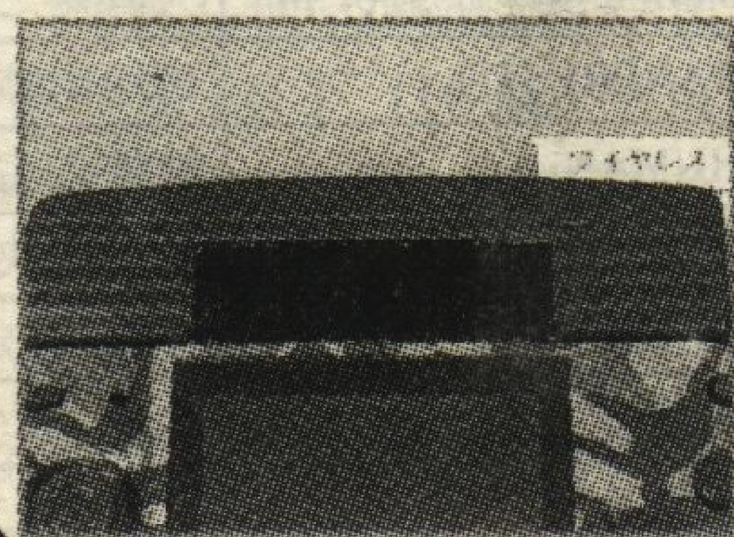
世界时钟、闹钟、占星机能搭载

●其它

立体声耳机端子、通信机器接续用端子

无线通信机能

持有NEO・GEO POCDTE的人只要在附近便可进行通信对战或交换资料。这不仅限于单个的人，而是同时可对应复数的玩家。经过实验，在半径20米之内都可自由的完成通信对战。NEO・GEO POCKTE的此项功能令人们对其充满了期待，并且也坚信它必将会有更为杰出的成绩。



厂家对未来的展望

正如SNK公司所宣传的那样，NEO・GEO POCKTE有着多方面的趣味性。因具有无线通信机能所以便使游戏群体进一步增加，使玩者们能够通过它来体会到对战的乐趣。而其与Dreamcast的互换性更使得NEO・GOE POCKTE多了一条出路，在它上面所培育出的角色在Dreamcast上也可以使用。从东京游戏展所发表的资料来看，NEO・GEO POCKTE也将有彩色液晶版登场。据SNK公司称，发售目标已定为全球六百万台左右。

发售一年后
目标贩买台数：日本・亚洲250万台(包括彩色)
软件数目:98年内约30款

NEO・GEO POCKTE的魅力所在

●拥有无线通信机能

●与Dreamcast有互换性

●内藏有系统软件

Wonder Swan (BANDAI)

●'99年3月发售预定 4800日元

BANDAI公司的新型手持游戏机，终于掀掉了其神秘的面纱。这种被称为“Wonder Swan”的机体也使用插卡的形式，其软件则既可纵向也可横向来玩，这可以说是其最大的特征。预定于1999年3月发售，同时会有大约10款游戏发售。现已有36个厂商宣布加入软件制作行列，有37款游戏已经发表了制作计划。Wonder Wwan本体价格暂时定价为4800日元，软件则大约在3000～4000日元之间。



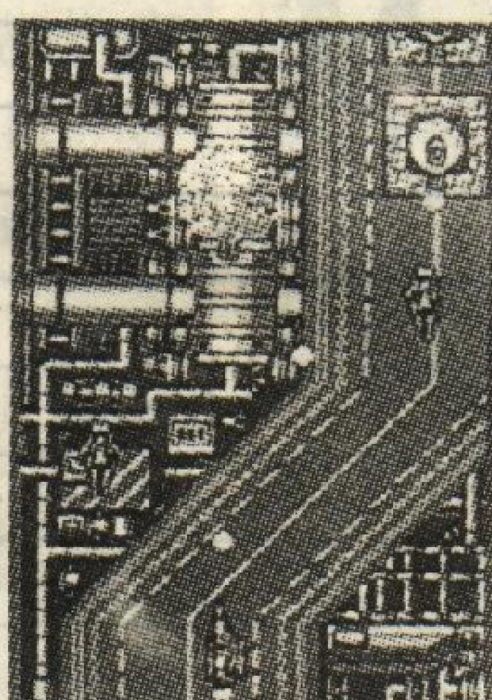
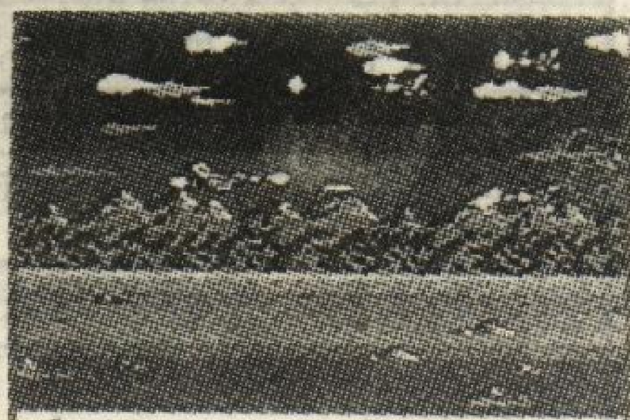
Wonder Swan引人注目之处

Wonder Swan最大的卖点莫过于其既可横向又可纵向的游戏。像纵版射击游戏便需要纵长的屏幕，而RPG等则需要横长的画面，玩者完全可以按照游戏的内容来决定是横向还是纵向来进行游戏，这不得不说是一种创举。

它可使用专用的通信电缆互连，这样便可进行本体资料的交换或者通信对战。此外，它还预定可与电脑或携带电话相连，使用范围比其它机种更为广范。Wonder Swan使用1节5号电池，最长可以进行游戏30小时左右。



随心所欲 乐在其中

◄▼玩家在进行游戏的时候可根据需要来选择游戏方式，这样便能够充分投入到游戏当中，体会从所未有的乐趣。

Wonder Swan的数据

●基本性能
CPU:16BIT
(动作CLOCK3.072兆赫)
EEPROM内藏
●屏幕:
FSTN反射型LCD
(224×144点)
●画面尺寸:2.49英寸
●本体重量:约110克

●音源
数字音源4频道·立体声
●外形尺寸(使用5号电池时)
纵幅:7.43cm
横幅:12.1cm
高:2.43cm
●使用电源
1节5号电池（连续游戏30小时左右),其它专用电池也可使用

Wonder Swan的魅力所在:

- 可纵向或横向自由进行游戏
- 预定与电脑或携带电话相连
- 1节5号电池连续游戏30小时左右

今后的发展趋势

看看下面强大的支持厂商及软件便可明白一切。

厂商名	软件名称	发售日期
ASMIK	东京魔人学园符咒录(暂定)	发售日未定
光荣	信长的野望(暂定)	'99年春
光荣	三国志(暂定)	'99年春
光文社	菊地秀行的卡片战争(暂定)	'99年春
光文社	FLASH～铁人(暂定)	'99年春
日本椰子	去钓鱼(暂定)	发售日未定
COTO	GUN PEY(暂定)	发售日未定
萨米	登龙门(暂定)	'99年春
萨米	雷达游戏(暂定)	'99年春
萨米	午夜射击(暂定)	'99年春
SUN SOFT	上海(暂定)	'99年春
SUN SOFT	PUZZLE BALL(暂定)	'99年春
SUN SOFT	太空侵略者(暂定)	发售日未定
JELECO	忍者查查丸(暂定)	'99年春
TAITO	电车GO!(暂定)	'99年春
DATAEAST	口袋SIDE(暂定)	发售日未定
TOMY	斗魂烈传(暂定)	'99年春
NAMCO	FAMISTER(暂定)	'99年春
NAMCO	养育子女(暂定)	'99年春
NAMCO	古洛罗亚(暂定)	'99年春
NAMCO	铁拳(暂定)	'99年春
BANDAI	POYU POYU通(暂定)	发售日未定
BANDAI	VIGHT BLADE(暂定)	'99年春
BANDAI	DIGITAL MONSTER(暂定)	'99年春
BANDAI	新世纪福音战士/使徒篇(暂定)	'99年春
BANDAI	魔鬼机甲(暂定)	'99年春
BANDAI	CRUZE LAST STAND(暂定)	发售日未定
BANDAI	SD高达(暂定)	发售日未定
BANDAI/企划监修CAPCOM	口袋战士(暂定)	发售日未定
BANDAI/制作协力SQUARE	大脚鸟之不思议迷宫(暂定)	'99年春
BANPRESTO	超级机器人大战(暂定)	发售日未定
HUMAN	钟楼古宅(暂定)	发售日未定
HUMAN	逻辑方块(暂定)	发售日未定
HUMAN	摔角(暂定)	发售日未定
美赛亚	名称未定	发售日未定
美赛亚	名称未定	发售日未定

VISUAL MEMOREY (SEGA)

●11 月 27 日发售　　2500 日元

“怪兽哥斯拉”的先行发售使玩家的目光不由自主地集中到 VISUAL MEMOREY，作为 Dreamcast 的记忆卡，它同时也可用作手持游戏机来体会游戏的乐趣。在东京游戏展上公布的颜色有 2 种，即白色和绿色，当然陆续还会有其它颜色推出。VISUAL MEMOREY 外型小巧，与记忆卡很相似。



新时代的手持游戏机

基本上 VISUAL MEMOREY 是作为 Dreamcast 的记忆体使用的，但又不仅仅如此，它除了与 DC 专用软件连动之外，也可单独在平时体会玩游戏的乐趣，此外别忘了 VISUAL MEMOREY 还有着能与友人交换数据的功用。综上所述，我们说它是一部划时代的手持游戏机一点也不过份。

VISUAL MEMOREY 的数据

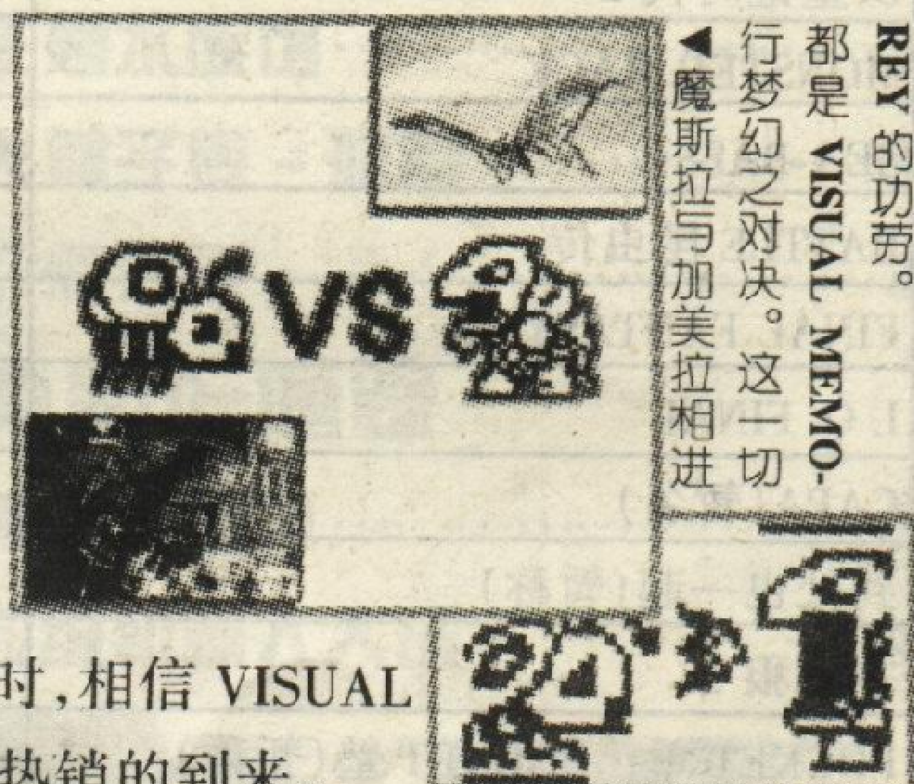
●外型尺寸
横幅：4.7cm
纵幅：1.6cm
高：8.0cm
●液晶画面尺寸
横幅：3.7cm
高：2.6cm
●基本性能
CPU：8BIT
●记忆体
128K
●电源
钮扣电池(2个)
●重量
约 45 克

Wonder Swan 的魅力所在

- 可纵向或横向自由进行游戏
- 预定与电脑或携带电话相连
- 1 节 5 号电池连续游戏 30 小时左右

今后的发展趋势

在“怪兽哥斯拉”发售之后，VISUAL MEMOREY 有了非常好的销量。厂家预计会陆续推出“魔斯拉梦幻战争（暂定）”和“加美拉梦幻战争（暂定）”，这两款游戏将在今年 12 月即明年 3 月配合电影的上映面市。到时，相信 VISUAL MEMOREY 一定会有新一轮热销的到来。



◀魔斯拉与加美拉相进行梦幻之对决。这一切都是 VISUAL MEMOREY 的功劳。

厂家对未来的展望

VISUAL MEMOREY 的液晶画面及按键都说明它是一部与以往记忆体完全不同概念的机体。如果你认为它单纯是一枚记忆卡那就大错特错了，其强劲的功能远不止于此。因可以与 Dreamcast 连动，所以很多业界人士猜测有朝一日它也能与街机相连，从而创造梦幻般的乐趣。到那时你将可以保留属于个人的资料，每当进行完游戏便可将其带走，这样广阔的游戏世界恐怕是你以前连想都不敢想的。

VISUAL MEMOREY 的销售目标是 Dreamcast 的 2 倍以上，加入 Dreamcast 的软件厂商今后也必然会开发更多对应 VISUAL MEMOREY 的游戏。总而言之，在未来的时间里，VISUAL MEMOREY 将是玩家们（包括非 DC 用户）注目的焦点，请大家千万要注意本刊的有关报导呀！

Pocket Station (SCEI)

●预定 12 月 31 日发售　　3000 日元

在东京游戏展的会场上，SCEI 推出的 POCKET STATION 引起了与会者的注意。其最大的特征便是可与 PS 主机连动。可由 PS 专用 CD－ROM 供给游戏，同时将游戏进度写入 POCKET STATION 内，并随身携带继续游戏。基本上我们可将其视为 PS 记忆卡的延长，但其神奇的功用却非一般记忆卡所能比拟。

随着 CAPCOM 制作的“街头霸王 ZERO 3”（PS 版）对应 POCKET STATION 的消息公布，人们开始认识到原来其使用空间并不仅限于 RPG 及 SLG，究竟以后它会创造出怎样的奇迹呢？



VISUAL MEMOREY 的数据

●基本性能
CPU：ARM 7 T
32 BIT，RISC 晶片
●记忆体
FLASH RAM 128K BYTE
●电源
锂电池(1个)
●重量
约 30 克
●液晶屏幕
32×32 点
●外型尺寸
横幅：4.2cm
纵幅：6.4cm
高：1.35cm

魅力之一：众多的专用游戏

游戏名称	类型	发售日
MONSTER COMPLETE WORLD	RPG	99年2月
前进吧！海盗	SLG	99年12月
LUNATIC DAWNⅢ	RPG	98年12月
PHYCHIC之狼Ⅱ(暂名)	SLG	未定
主题水族馆	SLG	98年12月
KARORINKO	未定	99年春
街头霸王ZERO 3	ACT	98年12月
PURUMUI PURUMUI	RPG	99年2月
汉堡饱时代2	SLG	99年1月
MONSTER RACE	RPG	98年12月
SEA BASS	RPG	今冬
BATTLE昆虫传	RPG	今冬
FINAL FANTASY Ⅷ	RPG	今冬
I. Q. FINAL	PUZ	98年12月
CAPA(暂名)	其他	99年春
到处也一起(暂称)	其他	99年春
古惑狼3	ACT	98年12月17日
POCKET单·POCKET塾(暂称)	其他	未定
POCKET DUNGEON	RPG	98年12月23日
POCKET MUUMUU	ETC	98年12月23日
LAGNACURE LEGEND	RPG	今冬
FISH HUNTER	SLG	98年1月
店主大人	RPG	99年2月
怪物农场2	SLG	今冬
KYORO妹妹PRINT CLUB大作战	ACT	99年2月
HELLO KITTY白色礼物	ACT	98年12月
BUS BID!(暂名)	SPT	99年3月
火炎摔角(暂名)	ACT	99年3月
太阳的神论	未定	99年春
MR. PROSPECTOR	未定	99年2月
WORLD NEVERLAND 2	SLG	99年2月

魅力之二：红外线通信

一向产品走在潮流尖端的SONY旗下的SCE，所推出的Pocket Station自然少不了红外线通信这必须品了。据知这红外线通信设备不可以交换游戏进度和作通信对战之外，还可以用来与电脑通信，但详情尚没有公布。

魅力之三：电子宠物功能

即使没有游戏在Pocket Station之内，该机体本身也是一只电子宠物，而且会随着不同的季节变化和特别的日子，显示一些特别的东西。这种设计相信可以吸引不少小学生和女孩子。

魅力之四：学习功能

SCE也很懂得家长买玩具给子女的心理，而且吸收了"宠物蛋"被家长投诉的教训，明白如果只有玩乐的话对销路会造成障碍，所以准备推出一系列教学或是辅助工作的软件，最先推出便有名叫"POCKET单·POCKET塾"的英语单词学习软件。

弱点CHECK

直到今时今日，"宠物蛋"的热潮可以说是完全完结了，而数码暴龙的热潮也明显没有"宠物蛋"当时厉害，加上现在有不少仿效品推出，蛋型机的市场价值还可以发展到哪个地步多少令人忧累。幸而Pocket Station有庞大的著名软件配合，而现时SCE的宣传和市场策略也不俗，所以相信还有可为。

不过，以这样小型的游戏机，所能玩到的都是些简单的游戏，加上不能随时换游戏，虽然厂方表示只要容量许可，一部Pocket Station可以储存多只游戏，但能否满足现时的用家需求，实在需要软件商在软件设计上多花心思。

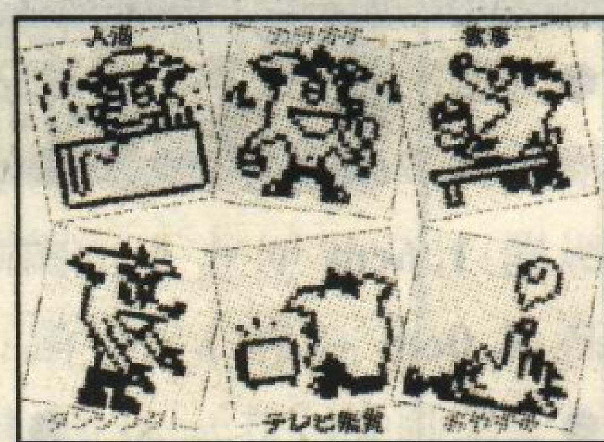
几款对应Pocket Station的主要游戏的检测



古惑狼

发卖商……SCE
类型……ACT
发卖日……12月17日
价格……4800日元

"古惑狼3"是12月17日预定发售在PS上的软件，其中备有对应Pocket Station的多种游戏。可从"古惑狼3"中将这些数据写入Pocket Station内，利用其时钟功能，古惑狼可在不同的时间作出不同的动作，十分有趣。





口袋迷宫

发卖商……SCE
类型……RPG
发卖日……12月23日
价格……2800日元

这是一款迷宫类RPG游戏，在迷宫中有各种谜题及怪兽。如果你把Pocket Station接到PS主机上，便可以在任何时候从电视画面上欣赏这些怪兽的图片。

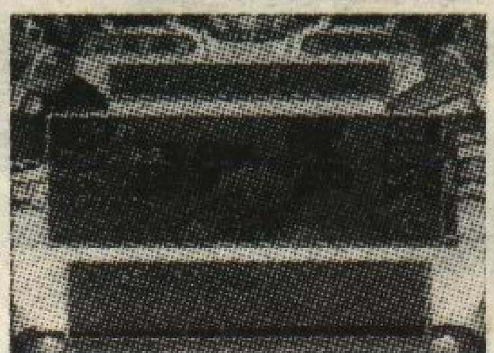





Pocket MuuMuu

发卖商……SCE
类型……ETC
发卖日……12月23日
价格……未定

"Pocket muumuu"可以在Pocket Station上玩到100以上的迷你游戏。随着用PS玩游戏数量的增加，Pocket Station上可玩的游戏也不断增加。可以把喜欢的游戏存入Pocket Station来玩。




SaGa FRONTIER 最新作始动!

●新作速报

●新作追踪

Gustav
（1220－1269）

菲尼王国的王子，本来是王位的继承者，但在他七岁时被发现没有术的能力并且与其母一同流放。他是本作中最重要的一位主角。

在梅花吐蕊的季节奉献给喜爱 SAGA 的玩友们!

SaGa Frontier
SaGa FRONTIER II
サガフロンティア2
サガフロンティア 2

1999 年春发售预定

SaGa FRONTIER 2

机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 媒体:CD－ROM(枚数未定) 发售日:99 年春

世界的构成——最先端的 2D 绘图技术所描绘的幻想世界

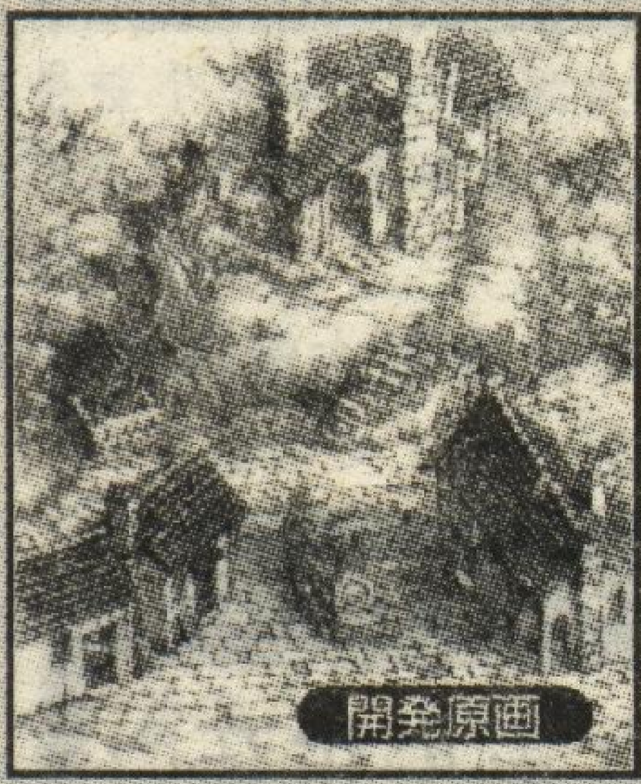
街 TOWN

这是"SAGA 领域篇"的第 2 作，从画面中可以看出它所用的图像表现形式与开发原画极为相似，由于此系列一向开创异风格 RPG 的先河，因此可以说"SAGA"系列是为大家探索 RPG 制作新风格的鼻祖。

CG 技术与手工绘图的完美结合 风格明快的画面

在前作中所有背景画面都是以静止的 3D · CG 来表现的，而在本作中所有背景画面改为手工绘图制作，这种大胆的构想不但为玩家带来了新奇的感觉，也为今后同类游戏的制作开创了一条新的道路。

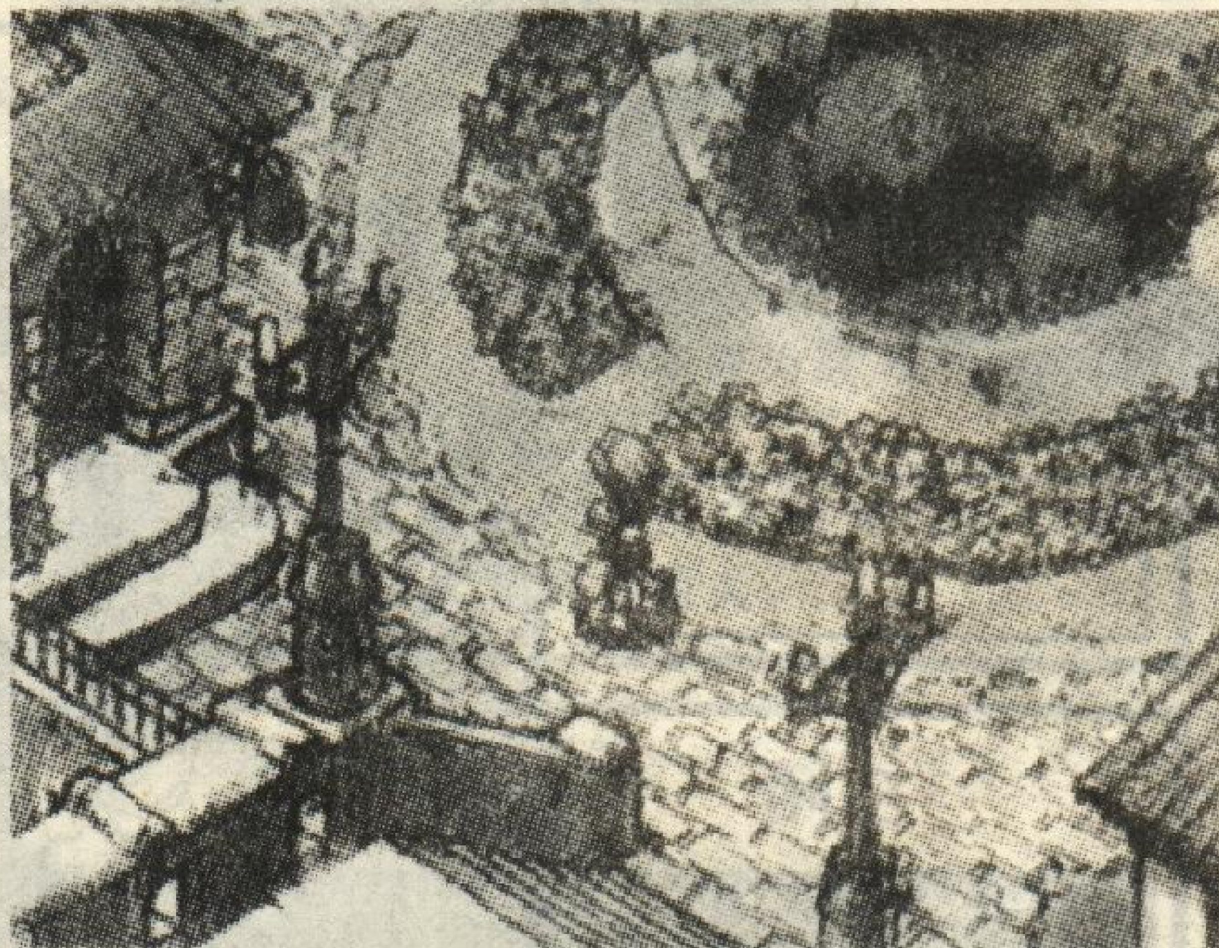
由于将背景制作成这样，因此可以想象出美工的工作量是巨大的。但是它营造出的视觉性却是能够令人耳目一新，只有 SAGA 才可以作到这一点！也只有 SQUARE 才能作到这一点！

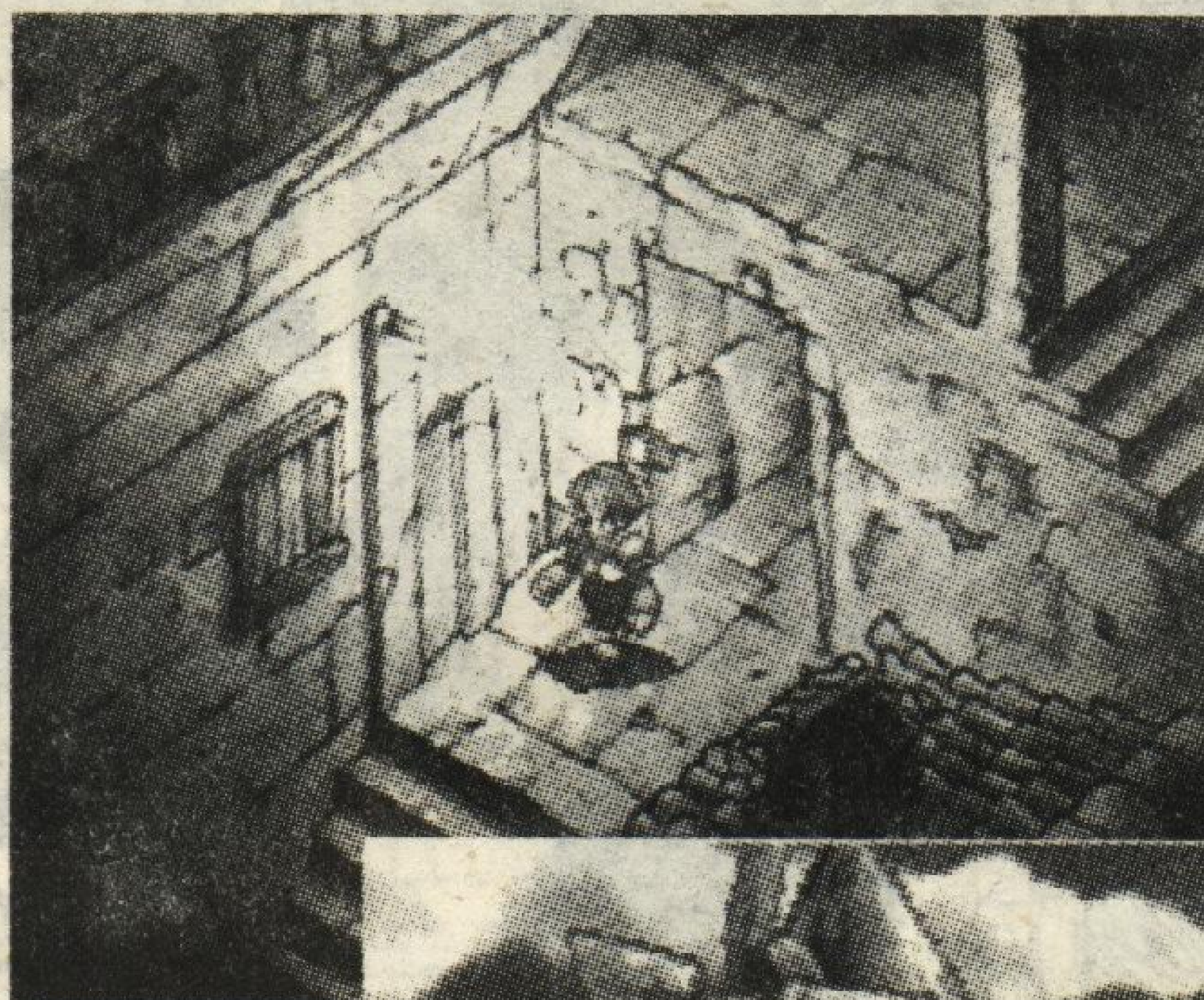


ゲーム画面

真的与原画一模一样！

水彩画的游戏画面







村之夜

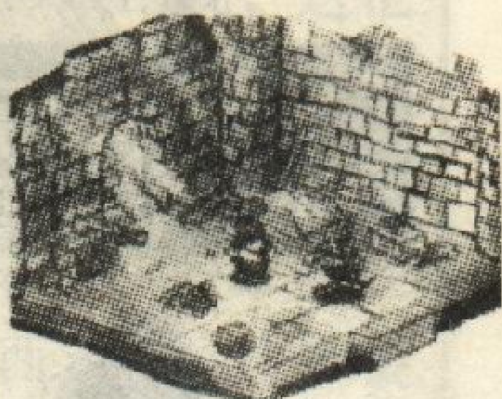
▲一盏灯照亮了街的一角，村中的气氛变得很暗。

田园町

►以绿色为基调的村庄有着物语冒险起点的感觉。

民家

▲▼民家中人物的表情丰富多彩，主角在冒险中不但能从此得到重要情报，而且可以购买一些必要的武器道具。





牧场 ▲与上图的田园町有着相同的气氛，显然是属于同一村庄，在此牧场中还可以看到饲养的牲畜，难道玩者还可以进行喂养吗(对应 PDA?)?

酒场 ►RPG 游戏世界中必不可少的地方，通常在此地会遇到志同道合的同伴，而且许多众要情报都是从这里收集到的。

DUNGEON 迷宫

前作丰富作的武器系统较物中可以看出本从下方主角的持

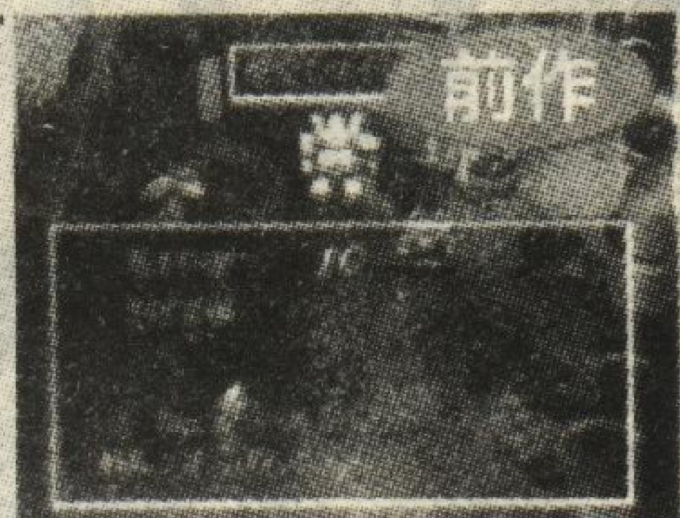
少年时代的主人公

迷宫——通常是怪物的聚集地，而在本作中登场的迷宫类型是相当丰富的，也就是说与怪物战斗的主要场所也都会发生于此。

由于“SAGA”系列中的敌人是在地图上可以见到的，因此玩者可以利用地形有效地回避与敌人无谓的战斗。这种设定在本作中依然被延用，但是由于前作将战斗中逃跑取消，因此当玩者遇到很强的敌人时会有相当大的紧迫感，在本作中虽然此类设定有所改变并没有得到厂方的任何情报，但是就此游戏的各种设定来看，它十分近似于SFC版的“浪漫传说”系列。

统一的世界观

在前作中体现的是中世纪幻想风格的世界观，世界中的住人即有人类又有妖魔、机械、变身英雄等，整个世界被“术”(魔法)所支配。在本作中依然继承了“术”的设定，“术”的不能者被人们所鄙视，最初的主人公便是因为“术”力不明显而被王国所流放。



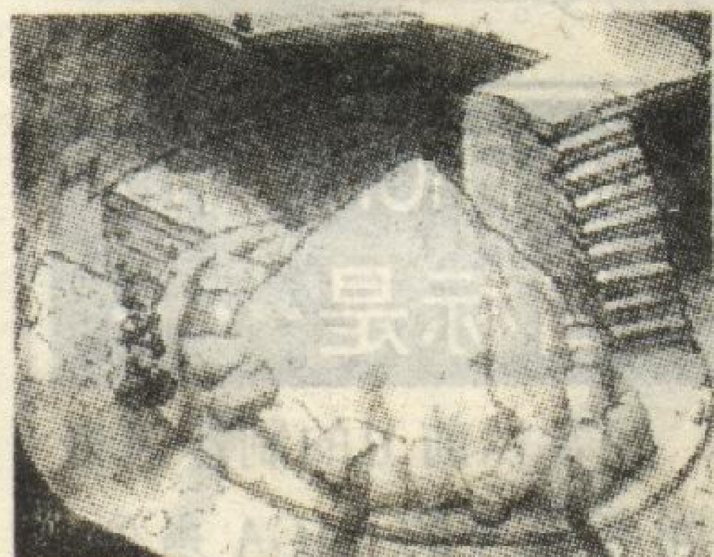






山岳

◀在狭窄的山道中行走会遇到巨大的蘑菇群，它们含有剧毒吗?



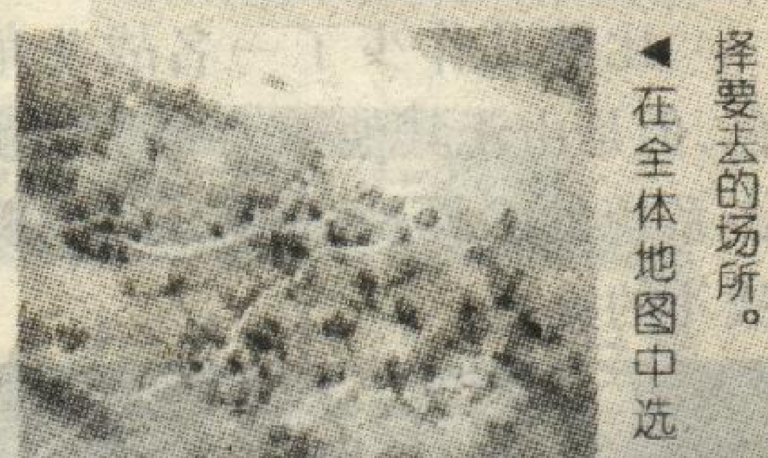
迷之遗迹

▲在崩坏的遗迹中没有任何人的气息，而在阶梯的下方是怪物的巢穴吗?

世界中的移动手段

前作中的移动手段以领域船为主，在本作中取消了这一设定而随之取代的是SFC版“浪漫传说”系列中的区域移动类型。





▲在全体地图中选择要去的场所。



▶还会有用某个按键直接退出城镇的系统吗?

洞窟

▲在阴暗的地下迷宫中除墙壁外没有任何事物。



塔?

▲长长的阶梯构成的迷宫被推测为是巨大的塔，但是上图中右边门洞是上方的纹章到底是什么呢……?

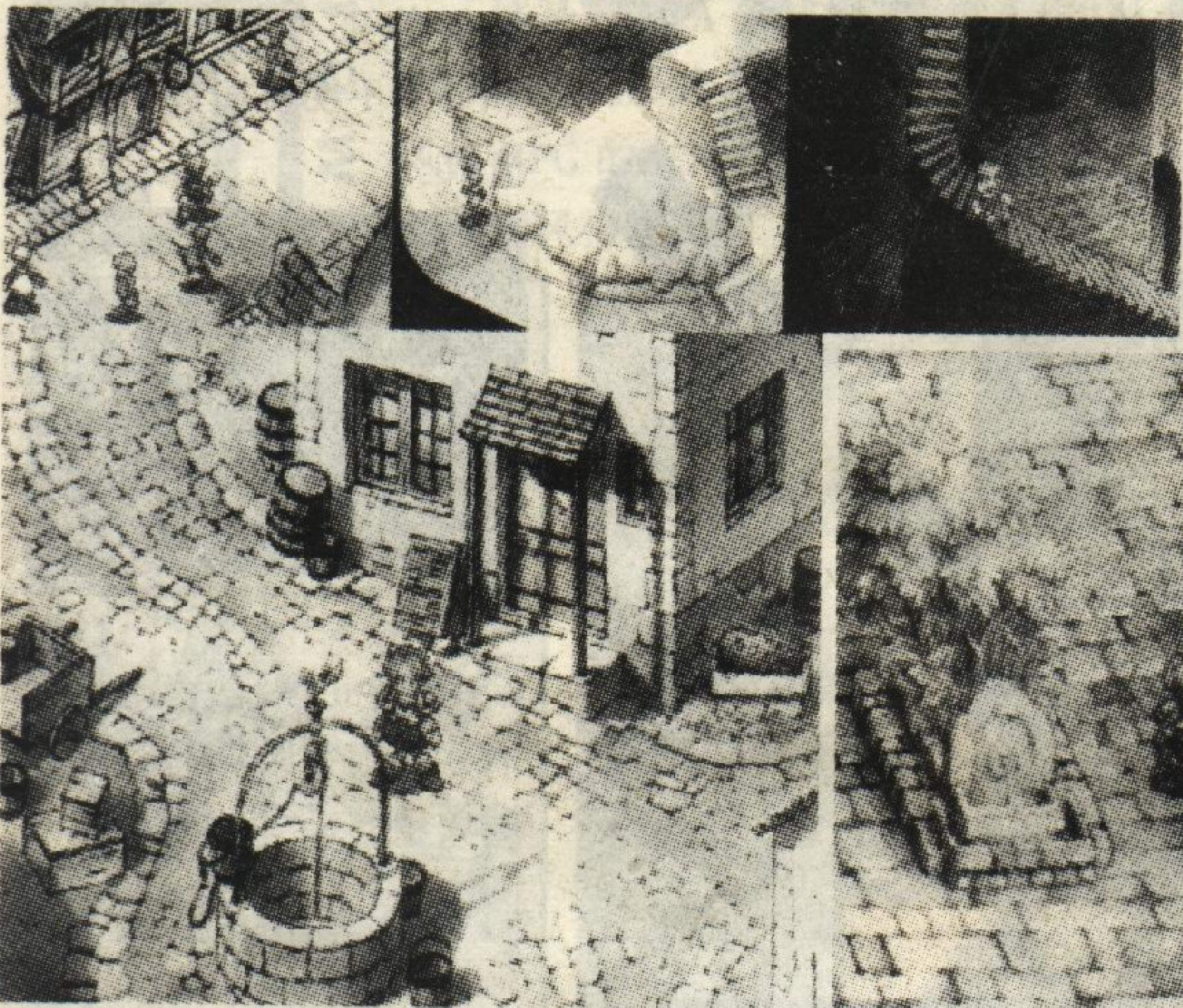
森林

▶在茂密的森林中等待你的依然是那些鬼怪吗?

SCENARIO 剧情

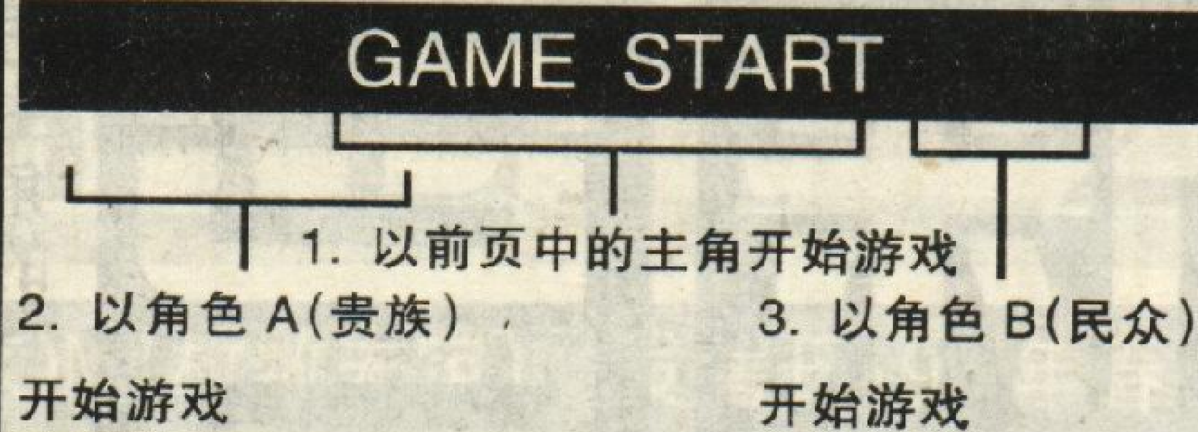
本作与过去的SAGA系列一样存在着复数的剧情构成，各情节的共同点便是“在特定时代生活人物的故事”，玩者可以在同一个时代内以辅助视点来观察这个游戏的进程，虽然不同角色都有自己的特殊剧情，但最终目的是统一这一特定时代的历史，这一点是不变的。

本作中的剧情构成可以说是一部历史小说了，每位角色的心理描写以及细微的行动都与其所在的历史背景息息相关，而玩者在游戏中不同的选择会导致剧情分歧以及结局变化，因此可以说SAGA是由玩者来创造其“历史”的。

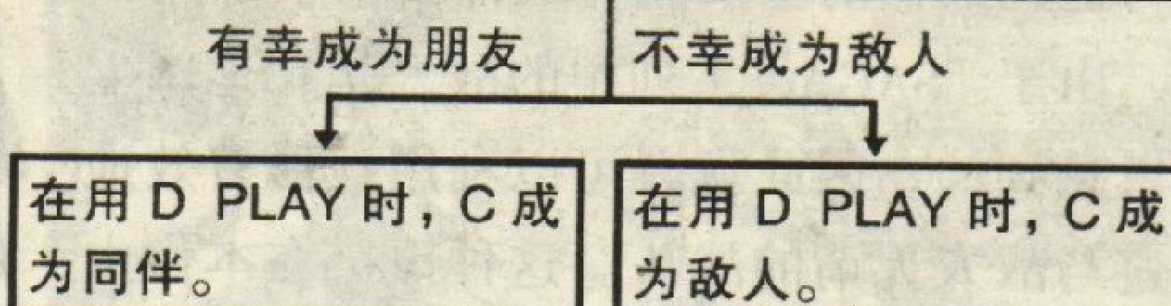


▼玩者除了操纵主人公外还会遇到身份不同的同伴，他们分别与王族、农民、商人……的身份登场，在这个共通的时代中与你一同冒险。

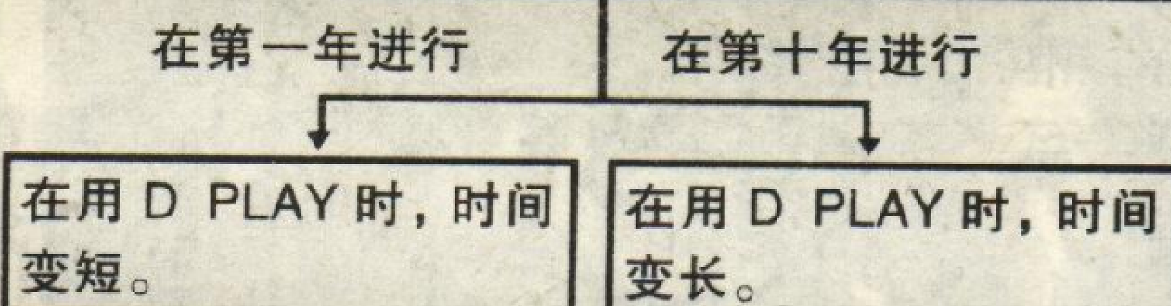
剧情构造概念图



剧情进行 例1



剧情进行 例2



从以上三个示意图中可以看出，玩者对角色所下达的命令会直接影响到今后其他角色的行动以及结果，虽然不能令所有角色成为同伴，但也要把不好的情况减至最少。

BATTLE 战斗

经过改良后的战斗系统将充分体现出本作的魅力所在

SAGA的战斗系统一向是颇受好评的部分，经过多次的改革它已经从陌生—习惯—熟练被爱好SAGA的爱好者们掌握了，但是每当有新的SAGA出现后其世界观与战斗系统都会有新的变革，这样对于那些喜欢新奇玩法的玩家来说却是一杯千年醇酿。

SaGa FRONTIER 2 战斗系统

●连携技POWER UP

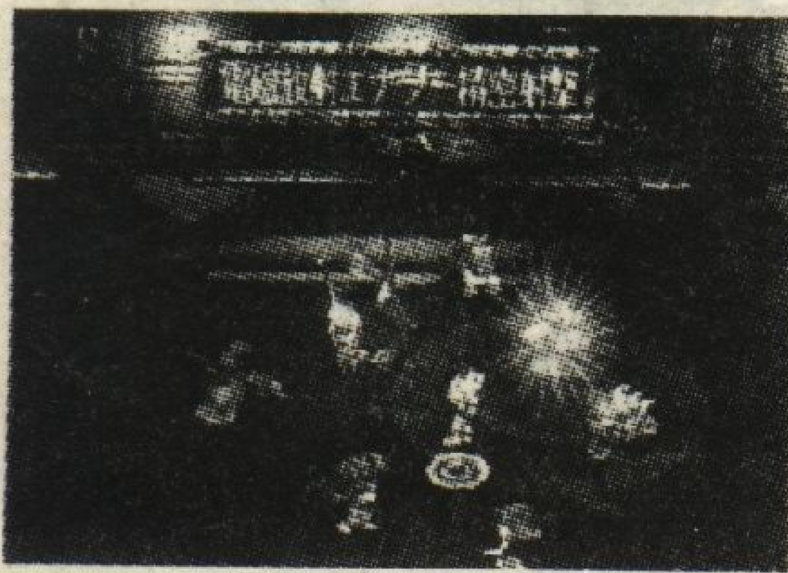
前作中初登场的连携技系统在本作中有大幅度的提升，基本上是满足特定条件后可令同场的几位角色使出连携攻击。

●系列的传统！悟得技

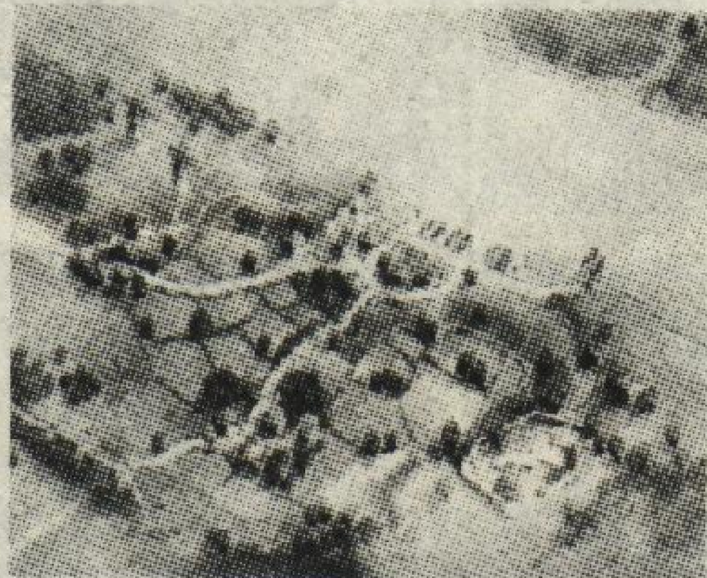
在战斗中角色的头上如有灯泡出现便表示有新技悟得，这也是整个SAGA系列最大的魅力所在。但是，传承系统还会和前作一样吗?

●队伍的最大组成为4人

比前几作少了一名战斗角色，但是由于其他4人专职的攻击系统的多样性依然不会减低战斗的魅力。



水彩画的游戏风格你是否喜欢呢?



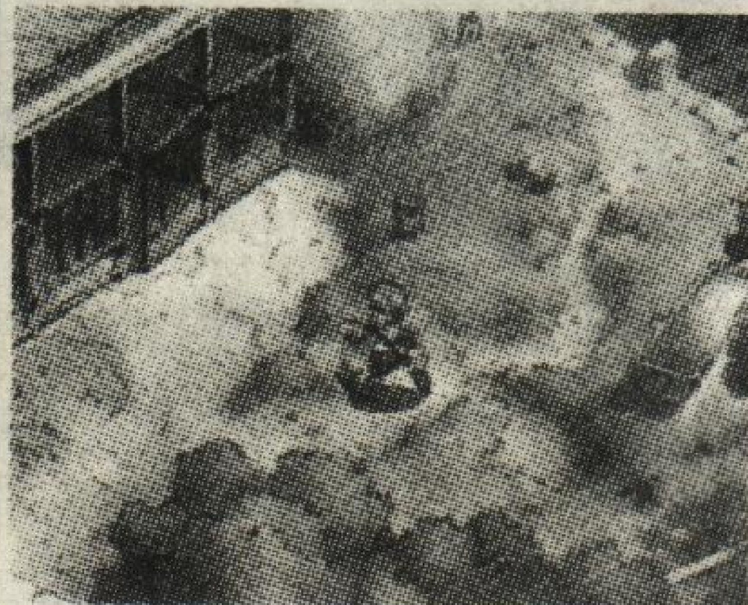




SaGa FRONTIER 2 的目标是……

经常以前卫的制作风格而闻名业界的SAGA系列，本次完全抛弃了电脑CG背景，而取而代之的是风格明快的水彩画形式出现，这也是RPG游戏的初次尝试。

SQUARE的初衷是由于科幻以及3D CG的泛滥使得传统的东西差不多已经被人遗忘了，而SAGA正是开创人们新感觉、新视觉的游戏系列，本次它并没有追求高超的电脑绘图技术，使用的是更为贴近于生活的东西，确实令人感动。



NEON GENESIS EVANGELION
新世紀エヴァンゲリオン

新世纪 EVANGELION

N64 NEW

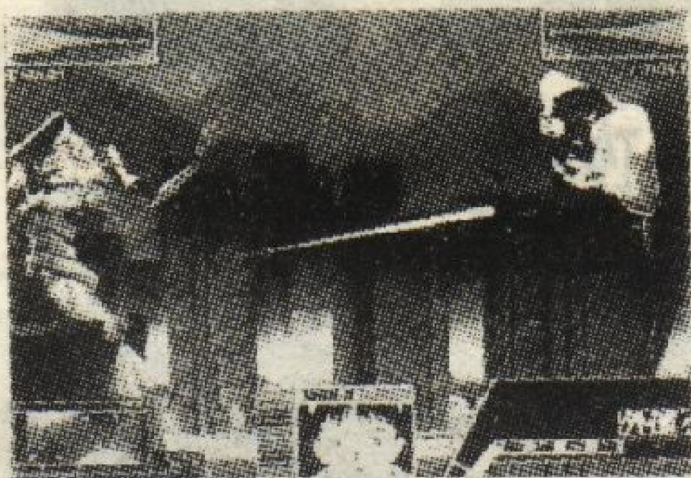
责编/E·T

厂商:BANDAI
类型:ACT
媒体:卡带(容量未定)
发售日:1999年春

N64 首部新世纪 EVA 作隆重推出

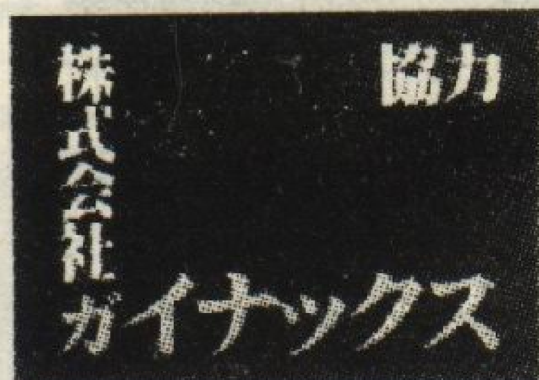
《新世 EVANGELION》这部动画不愧是经典之作,它所造成的影响不只在日本,在我国也有许多 EVA 的 FANS。而以此动画原作而改编的游戏也有很多,从 SS、PS 到个人电脑都可以看到 EVA、真治、丽、明日香的踪影,本次 BANDAI 为 N64 主机制作的这款游戏一改以前的风格以纯动作的形式出现,或许你能从中体会到驾驶 EVA 的感觉呢!

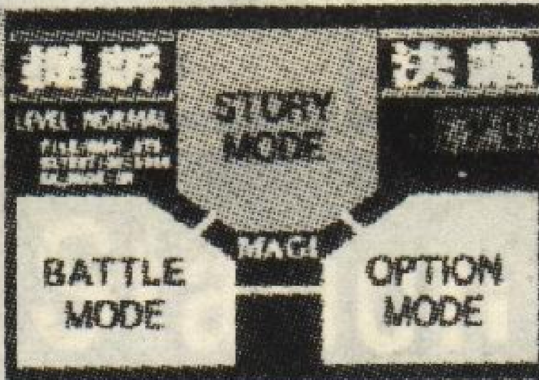
游戏当然是以全 POLYGON 的形式,这对于 N64 的 3D 机能来说再容易不过了,但是由于游戏所必须的动画场面受到卡带容量的限制,因此可能会使得颜色较淡一些,游戏的过程充分体现了原作中的 EVA 与"使徒"之间的战斗,并且对战形式也是 1 对 1,这样你就要驾驶着这种人型决战兵器在未来的某个时代与人类最大的敌人战斗。

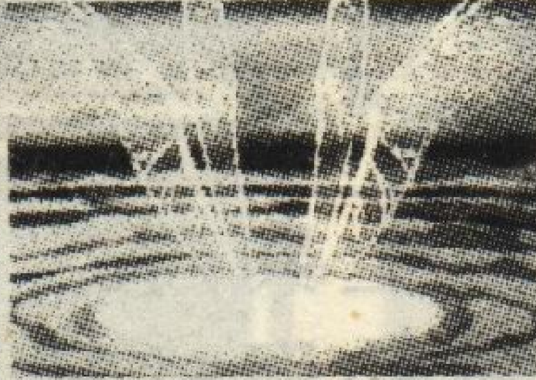


在本 GAME 中你将要不断地接受新的任务,当你确认了胜利条件后,你就要按照这个条件与"使徒"战斗,在作战时 EVA 的动作完全是由你利用按键来操纵,不再同以往的指令形式,在作战中你会经常得到战斗总部的信息提示,这样在与使徒战斗时你会提前得到许多有关的战斗资料。

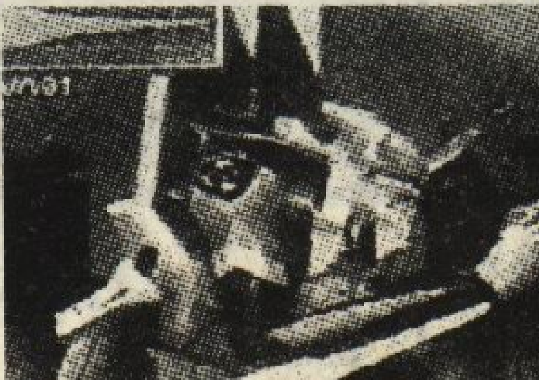


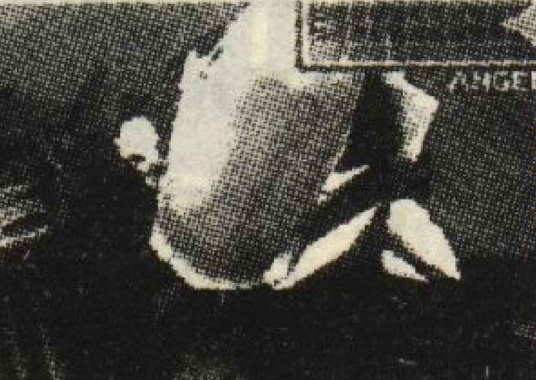






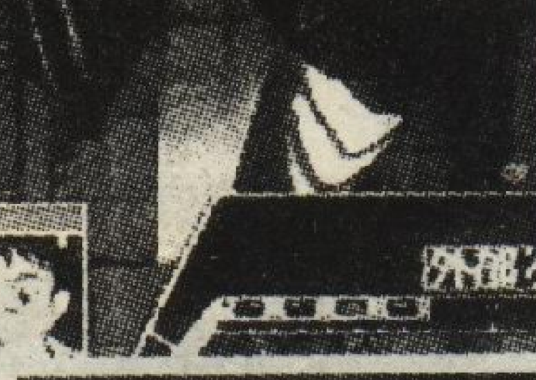






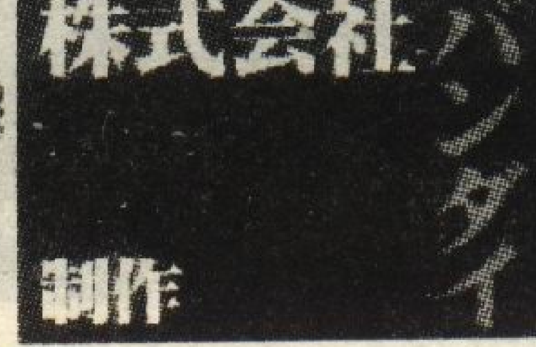






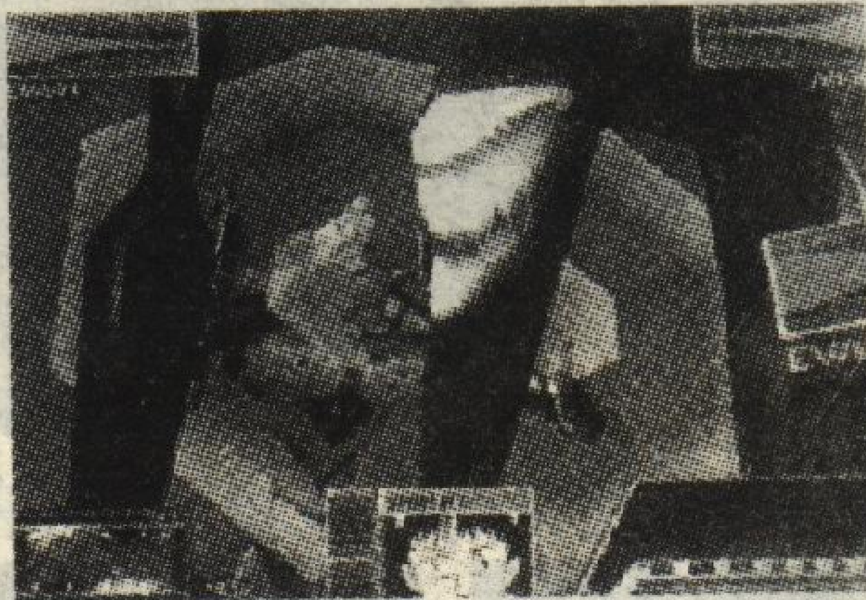






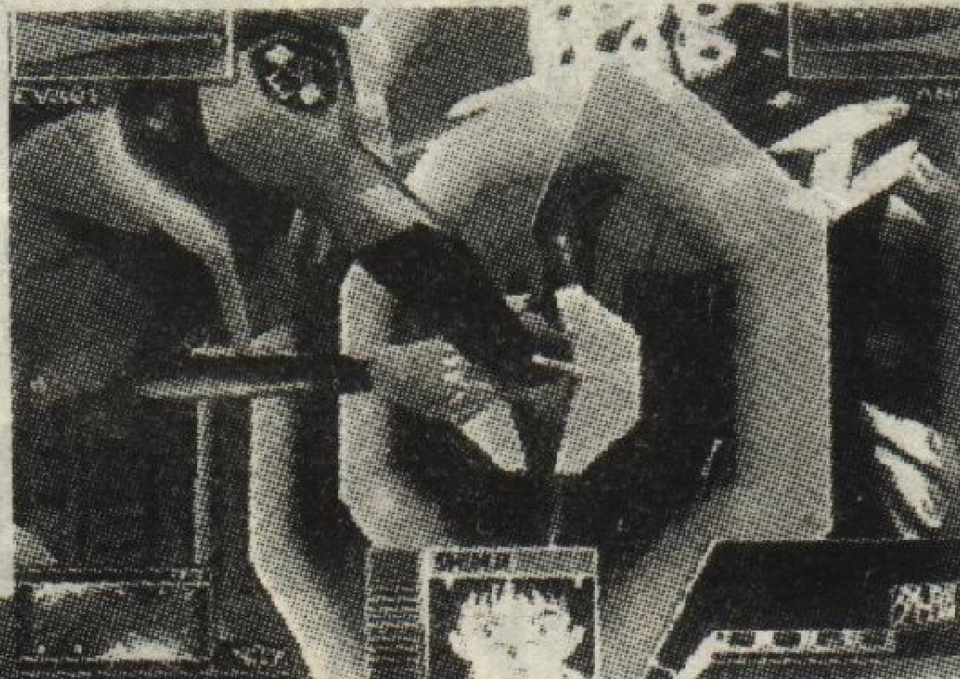
以歼灭使徒为第一目的

EVA 的攻击方式除了拳与脚之外,还有大家熟悉的高振动粒子刀,而防御则有与"使徒"相同的 A.T.FIELD。它会为 EVA 张坚实的防御网,另外,A.T.FIELD 的另一个作用就是与使徒所张开的 A.T.FILELD 进行中和,以达到攻击使徒本体的目的,这些都忠实的再现了原作中的情景。



初号机展开它的 A.T.FIELD

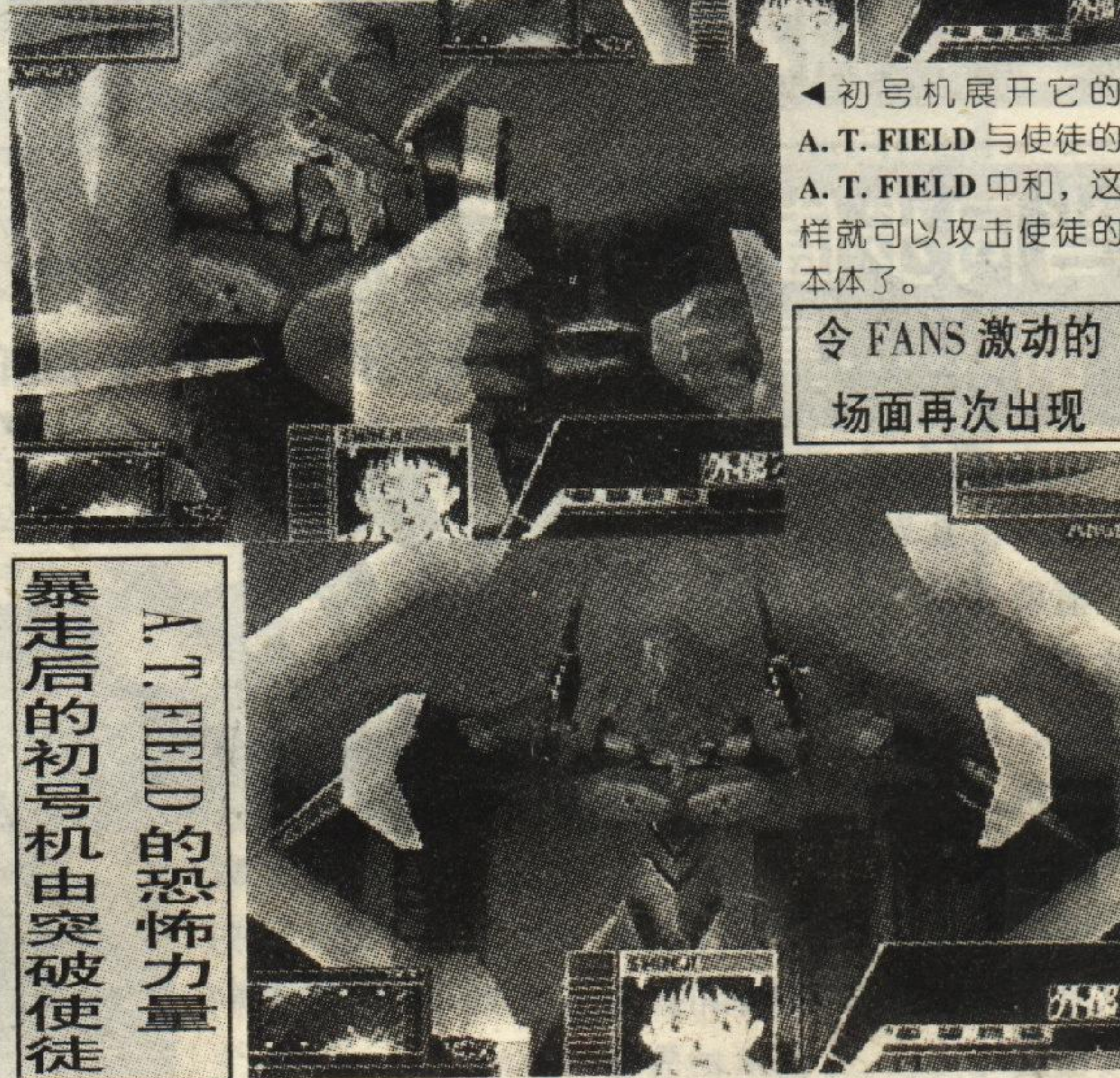
▲▶出现在东京的第三使徒逐渐突破了国防军的防线,并且正在接近 EVA 总部,此时初号机的任务就是消灭这个强大的敌人,但真治似乎……。



再现与原作相同的世界观

◀初号机展开它的 A.T.FIELD 与使徒的 A.T.FIELD 中和,这样就可以攻击使徒的本体了。

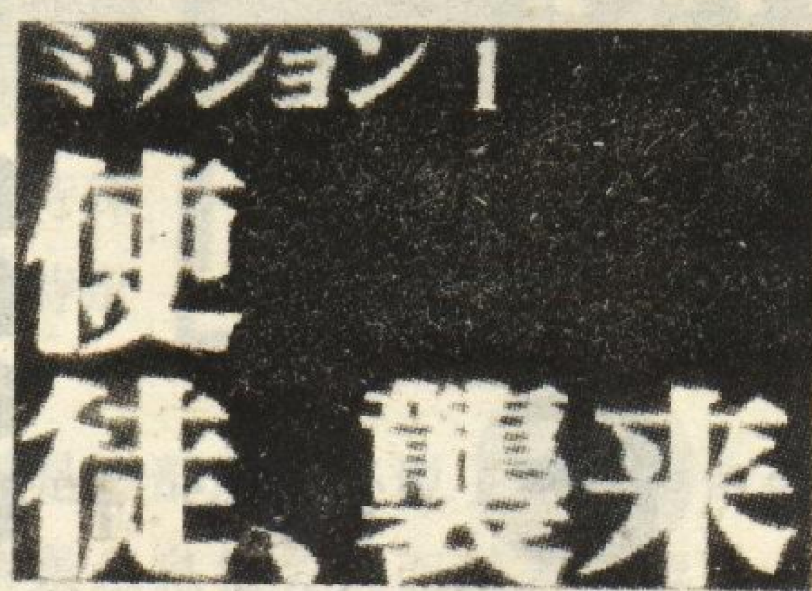
令 FANS 激动的场面再次出现



A.T.FIELD 的恐怖力量
暴走后的初号机由突破使徒

原作中重要的动画场面被一一收录

在作战开始，画面中会出现攻击目标、使用 EVA、作战内容等事项，基本上作战目的是将准备侵入 EVA 总部的“使徒”歼灭，而在使用机种上除了几场极为特殊的场合外，是可以选择的(是否真的如此，那要看作品完成后)。另外在战斗时作战的指挥者是葛城美里这一点也与原作相同，她会不断地利用通信机来向 EVA 驾驶员提供作战资料，这样本 GAME 就象是与原作相同的一部 POLYGON 动画，这次就将大家最为熟悉的第一话的内容介绍一下，让我们看一看多边形的 EVA 与使徒是怎样表现。











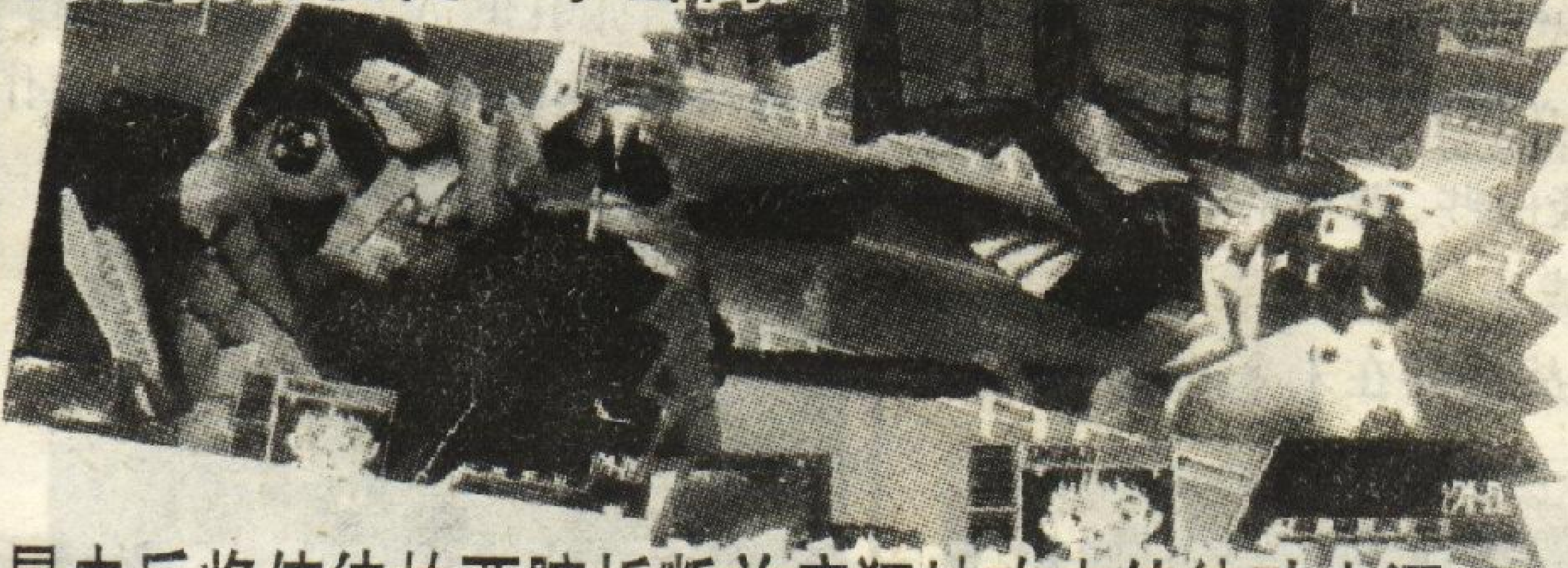
初号机的发进与作战是在动画与 POLYGON 间切换的





▲在原作中真治初次搭乘初号机的那份紧张心情在游戏中也有真实地表现。

初号机将使徒一拳击倒!



初号机暴走后将使徒的两腕折断并疯狂地攻击使徒动力源。





倍受注目的驾驶员面部表情

在战斗中，画面下方便是驾驶员的脸谱，在 EVA 受到伤害时真治会出现痛苦的表情，而属于强气的明日香与冷静的丽的表情也再现了原作中的情景。

能源电缆细线 EVA 的生命线

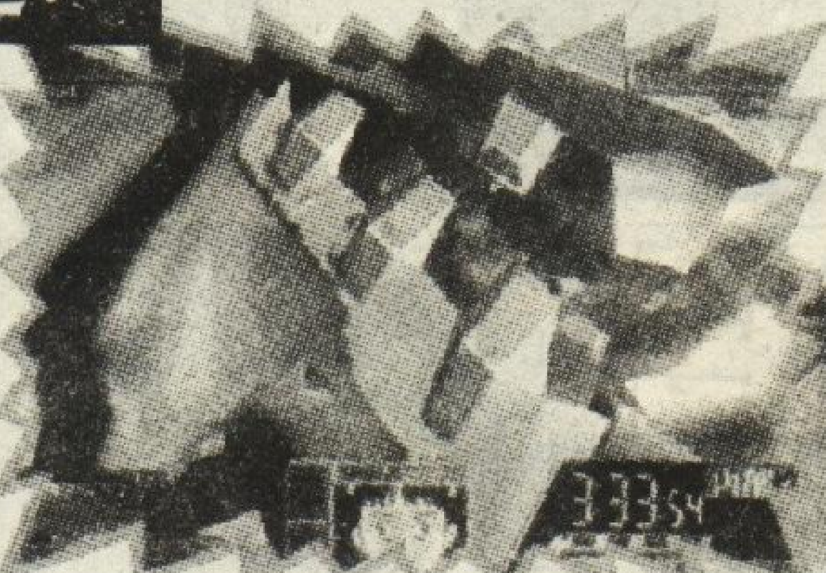
由于 EVA 的活动所必须的能源电缆是相当重要的，它是 EVA 所有的动力来源，如被切断，那么 EVA 的内部电源最多只能支持 5 分钟。除了要注意电缆外，其它的偶然事件也会对 EVA 的作战造成影响。不过到游戏后期当 EVA 初号机获得 S2 相关后，它就不再受能源电缆的限制了。



当同步值下降时……暴走!

在原作中当初号机发生暴走后是不受任何控制的，它的目标只是疯狂的破坏使徒的动力核心。

当 EVA 受到了大伤害时，其驾驶员的同步值就会发生变化，因此便会影响到 EVA 的活动，最为特别的便是初号机，当真治与其的同步值发生大的起落时，它便会因失控而暴走，是否可以操纵暴走后的初号机，现在还是个迷！不过以原作而讲它是不过控的，不过游戏中是否真是可以操纵呢？这一点也是相当吸引人的。



◀▼初号机暴走后所发出的雄叫声也被忠实地移植下来，之后的战斗初号机的攻击力与速度都会大幅上升。强大！实在是太强了！





STREET FIGHT ZERO 3

PS NEW

责编/E·T

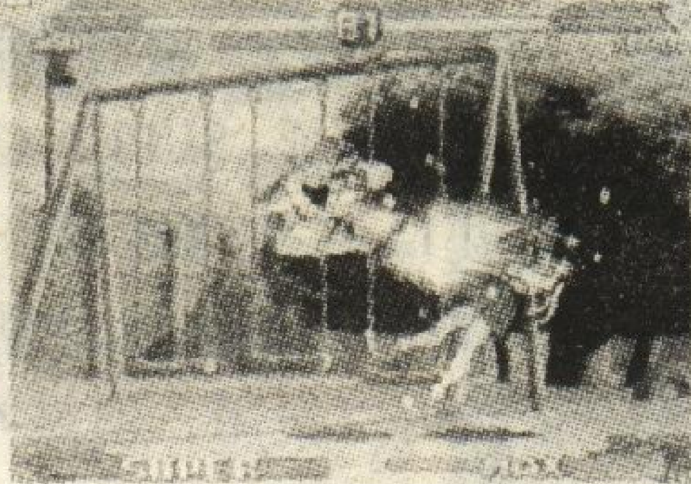
厂商:CAPCOM
类型:对战 ACT
媒体:CD-ROM(PDA 对应)
发售日:1998 年 12 月预定

人气系列最新作快速登场

在今年 7 月份才出现在 ARC 上的大人气对战格斗 GAME《STREET FIGHT ZERO3》(以下简称《ZERO3》)这么快就在家用机上登场了,对应的机种竟然是 PS,这一点可能会令许多玩家感到意外,可能土星迷们会说"CAPCOM 怎么搞的,SS+4M 卡应该可以 120% 地移植呀!"不瞒大家说,本人也有同感,不过由于 DC 发售日的迫近很可能会使 CAPCOM 将此作移植给 DC。

我们来把 PS 版与 ARC 版相比有些什么新的东西,首先在本作中启用了新的系统,3 种格斗模式的选择可以对应不同的玩家的口味,这被称为"ISM 选择"。其次出现了防御的耐久槽的设定,当防御槽减至零时,角色就成为无防备状态,这被称为防御破坏!最后,空中追击以空中受受的追加更使本作的格斗性达到了一个新的高度。

新 ISM 选择 SYSTEM



新 防御破坏 SYSTEM





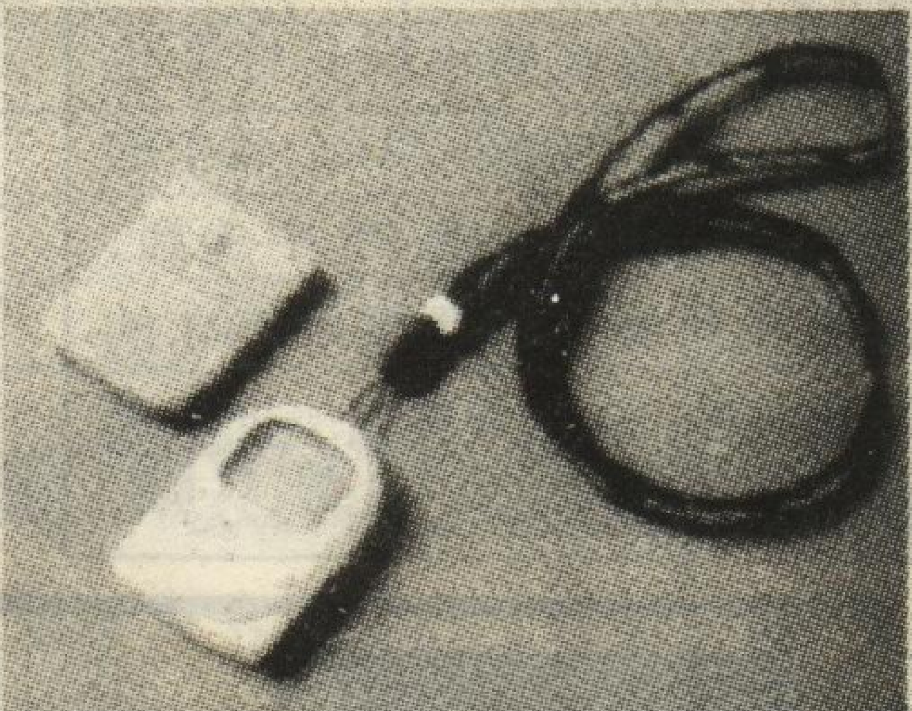
不次于街机版的精美画面



新话题:对应 PDA 角色成长机能

与 ARC 不同的地方:在击中对方时 CAPCOM 活用了 PS 的 3D 机能,大家会看到与 ARC 版不同的击打效果。是重要的一点就是对应 PS 的最新外接设备"POCKET STATION"(PDA)。这样很可能会出现新的模式,令玩家平时用这个 PDA 育成选手,但是由于距 PDA 的发售还有一段时间,再加上 CAPCOM 的守口如凭,因此没有太多的有关资料公布,一切内容要到 12 月 23 日 PDA 发售后,才能知道,耐心点儿等吧!





登场角色 25 人以上

《ZERO3》的登场角色竟达到了 25 人以上,这其中除了《ZERO2》中的 18 人外,还加入了原《SF II》中的嘉美,布兰卡(电猫)、E·本田(相扑)、巴洛克(叉子),原创人物 R、美加、神月卡珍,以及《FINAL FIGHT》中的"白人"科迪,CAPCOM 还公布了在 ARC 版中的隐藏人物尤莉、尤妮和拜森(拳王)。这些人物在 PS 版中也会出现。那么我们再来算一下《ZERO3》的总数是 28 人!如有还会有杀意隆,真·豪鬼等的话,那么竟然可能会达到 30 人以上,这可历代《SF》虽最多的人。没想到一向被人们不看好的 PS 2D 机能可以达到如此的效果,使我们不得不再次佩服 CAPCOM 的制作能力。

角色介绍 1 前作登场的角色!



选择能熟练掌握的系统吧!



X-ISM 以《SSF ⅡX》为版本

《SSF ⅡX》中除最终BOSS豪鬼外，每个人物都有一种超必杀技，这便是当时《SSF ⅡX》的最大特征。《ZERO3》X-ISM中SUPER COMBO槽没有等级这一点也与《SSF ⅡX》一样，便其威力是很高的，但是ZERO反击，空中防御，地上受身，挑衅(丹除外)是不能使用的，另外在本系统中角色的攻击以角服饰也会有变化，比如索多姆的十手在本系统中会变为日本刀。



▲只有1级超必杀能量槽，是初心者能快速掌握的模式。

Z-ISM 《SFZ》系列的版本

以《SFZ》系列为版本的本系统有着与前两作相同的特征，SUPER COMBO槽两分3级，弱攻击键出LV1，中攻击键出LV2，强攻击键出LV3。另外，ZERO反击，空中防御，地上受身，挑衅等系统依然可以使用，但是本作中ZERO反击的指令从前作的防御中输入←↙↓+P或K为在防御中输入→+同等强度的P和K，爱用反击的玩家是否改一下原来的习惯呢?

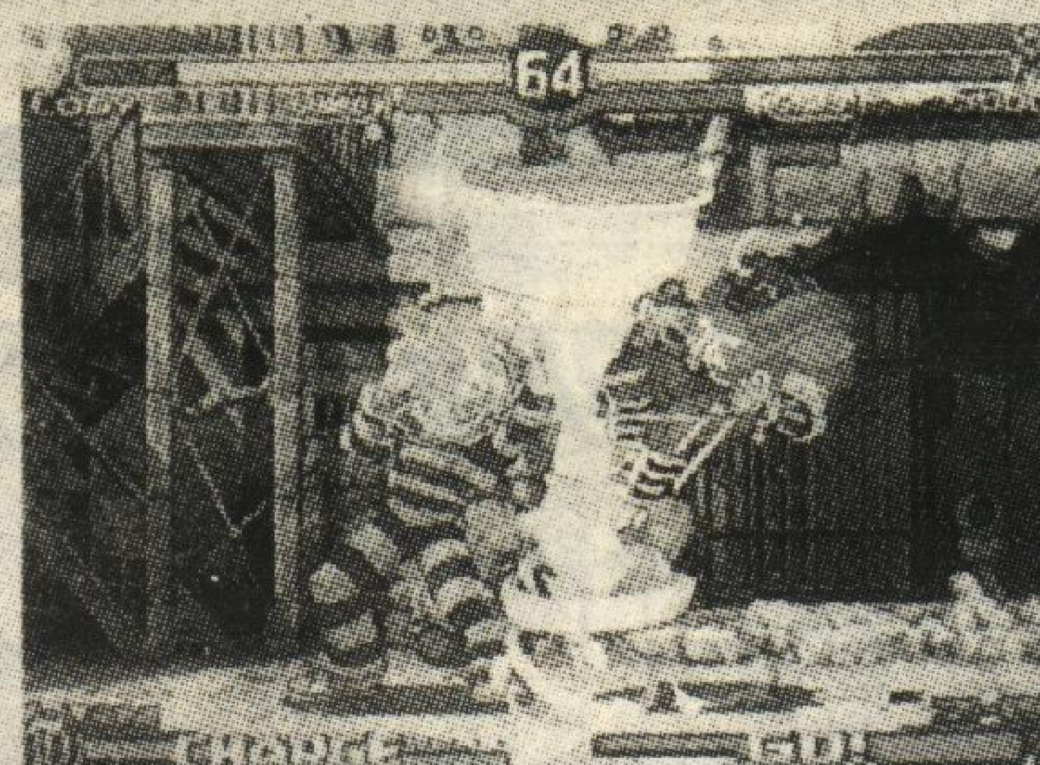


▲与前作《ZERO 2》完全相同的模式，对战的柔和感很强。

《ZERO3》最大的特征便是被称为"ISM选择"的系统，它共有"X"、"Z"、"V"3种，可以令具有不同格斗特点的玩家选择属于自己的模式，游戏中的角色也会因3种模式的不同其性能也会发生变化。另外，ARC版中的隐藏模式也可以在PS中选到，这样胜利的近道就是对ISM的不同选择，它会发挥出不同玩家的真正实力。

V-ISM "OC"技的新版本

本系统是从《ZERO2》中的OC蜕变而成的，它的特点是与前两系统不同性能的必杀槽，发动OC时人物出现残像，在OC槽时间内可以依据玩家的不同指令来发生令人不容易防备的快速攻击，这一点与前作相同。但不一样的是它的持续时间长而且可以跳跃。技与技之间没有硬直时间，你可以在发出波动拳后立即发出升龙拳、各种技巧的随意组合的特点。



▲超必杀以OC发动后的各种组合技为主，是极具个性的模式。

角色介绍2 《ZERO》系列初登场的角色

R.米卡



米卡梦到"星之钻戒"，终于如愿以偿。为了与传说中的"赤色旋风"サンギエフ(桑吉尔夫)对战，出现ZERO大战中，向全世界的街霸挑战。



卡玲



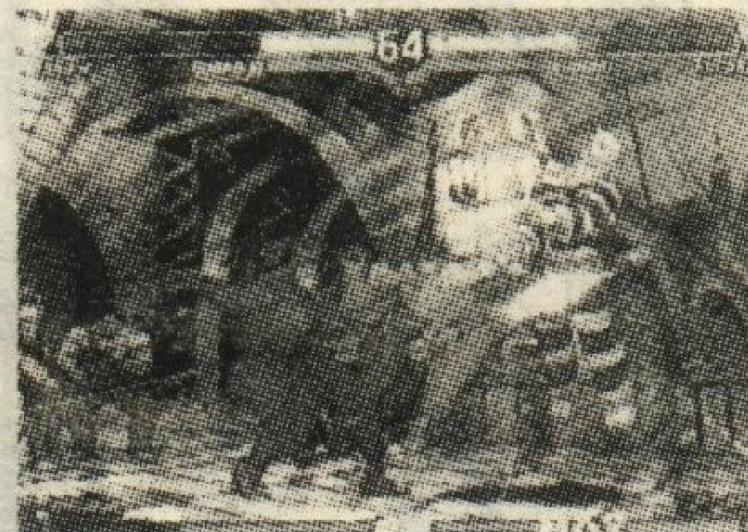
原名-神月卡玲。神月财阀的独生女，头脑机灵，花容月貌，婀娜多姿。自幼接受严格的家教，16岁时已精通各种格斗技。视其同年级同学春日野樱为劲敌。



科迪



对平淡的生活感到无聊，由于总是与人打架而锒铛入狱，其恋人杰西卡也离他而去。出狱后，继续流浪街头，打架，反复着"街头-牢狱-街头"的生活。



嘉美



强化人。意识受外界支配，虚幻的记忆被移植于脑中。负责战斗数据的收集。可是ベガ(维加)向其他强化人下达了抹杀嘉美的命令，原先她是英国特工。



总数近 30 人的白热对战!





不断地攻击对手使自己的超必杀能量积蓄起来

利用 SUPER COMBO 来解决对手吧!

隆、肯间的宿命对决!

▼在前两作中以悲惨的 ENDING 结尾的纳什，在本作中他的命运如何呢?

她们间有何渊缘?



我们又回来了

街街版的隐藏角色在 PS 版中也可使用

寻找各自的对手吧!



M. 拜森：是原维加统率的四天王的一人，从《SSF II X》后没有再出现《SF》系列中（连电猫与叉子都出现在 EX2），这回他的出现令原来的四天王全到齐，他的必杀技依然属于蓄力型，经多年的修炼（Z 次没有出场的原因?）他的必杀技更加丰富了。



尤妮：是 HADOW 下的杀手，目的是暗杀参加 ZERO 大会的格斗家们，必杀技属于蓄力型。



尤莉：与尤妮一样是 SHADOW 杀手，必杀技是指令型。这两人的动作让想到了英车特工嘉美。



布兰卡



原名ジミー（吉米）。幼时在一次与父母同行的飞机旅行中，因 SHADOW 的卑鄙手段被卷入爆炸事件，离别了双亲。命虽然保住了，但是在大自然中生活的那段时期，皮肤变成了绿色。



◀倍受玩家怀念的"雷霆放电"完全复活。

▶这个布兰卡的突进技超必杀"翻滚地膛冲"。

E. 本田



想向大家显示一下究竟谁是最强者的本田，把眼光瞄向全世界。他认为周游世界、显示全身的力量，就能得到证明自己是最强的证据。他只想和强者对战。



◀本田的大银杏没有着一技必杀的威力。

▶超必杀鬼无双是超级头突的强化版。

巴洛克



通称"蒙面贵公子"。以面具遮颜，掌握敏锐的身手，以华丽的空中杀法撕碎对手。对于巴洛克来说，使丑陋的对手倒在血海中，是其最大的荣幸，而且，这就是其行动原因。



◀可以利用场地的飞翔裂爪。

▶巴洛克的新超必杀"升空裂蹴"。

主题水族馆

theme AQUARIUM テーマアクアリウム

PS NEW

责编/E·T

厂商:EA
类型:SLG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年12月予定

主题公园系列的最新作登场

"Theme Aquarium"是以建设水族馆为目的模拟游戏。在建设时要考虑各种实际要求，比如水槽的设置、职员的雇用、设备的研究和开发等等业务方面的内容都要认真考虑，当然也需要收集鱼类，训练海豚。



⬆在水槽中如果发现客人乱丢的废弃物就要及时打扫。



自己的水族馆

合理经营



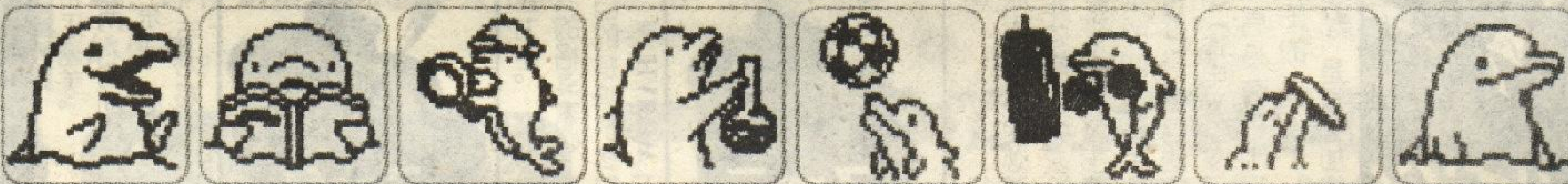
调教海豚 招揽顾客

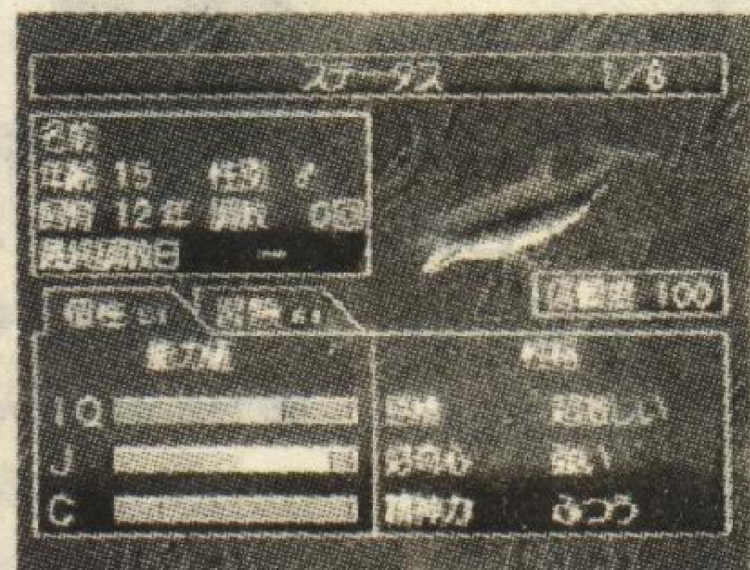
许多游客来到水族馆的目的就是为了观看海豚表演，所以调教海豚就成为水族馆运营的一个必不可少的部分。如果能将海豚调教好，令光顾的游客喜欢，就可以增加水族馆的效益。当然想调教好海豚并不是件很容易的事，首先要选择合适的海豚，因为在PS版中的海豚的能力值是固定不会改变的，训练只可以提升技巧熟练度，要提升能力值只能靠PDA。



PDA对应

"Theme Aquarium"是一款可以对应即将面市的索尼PDA——Pocket Station的游戏。在PDA中主要的玩法就是调教海豚，调教的方式有三种。第一种为普通调教模式，在这种模式中可以让海豚进行顶球、水上舞蹈等练习，以提高其各项能力值。第二种模式是海底探宝模式，如果在PS上进行游戏时缺少资金的话，可以用这种模式来增加储蓄。第三种模式则是运用PDA的对战模式。



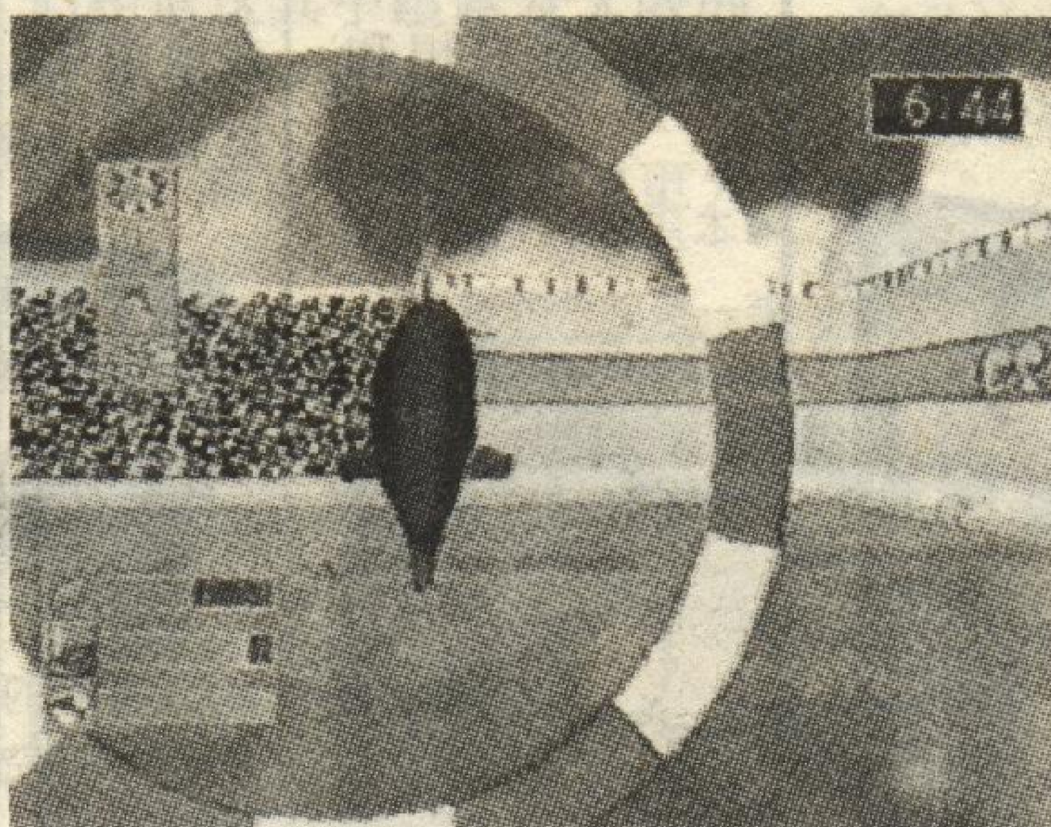






努力训练

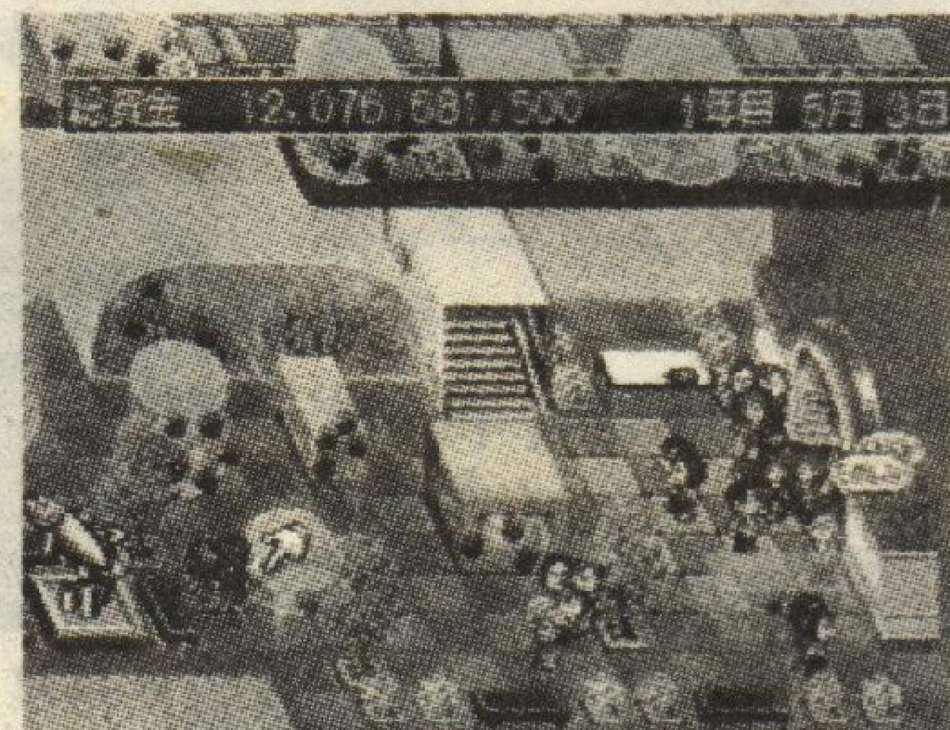


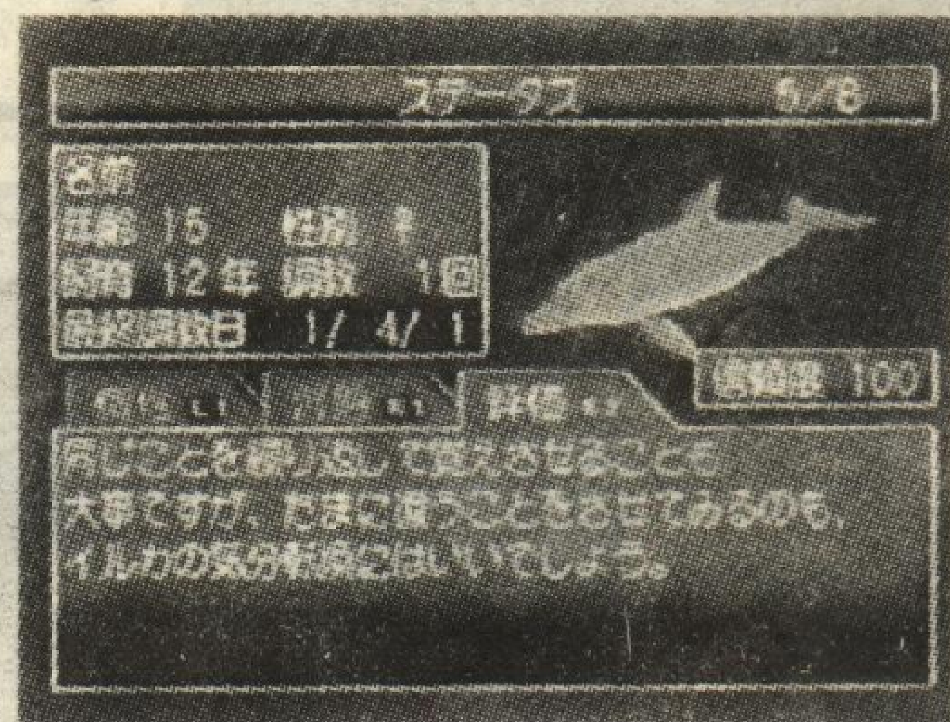


精彩演出

⬅可以给海豚进行水上跳跃、钻圈等提高技巧的训练。

➡由于基础值不可提升，对于天赋较次的海豚放掉吧！





水族馆的运营要素

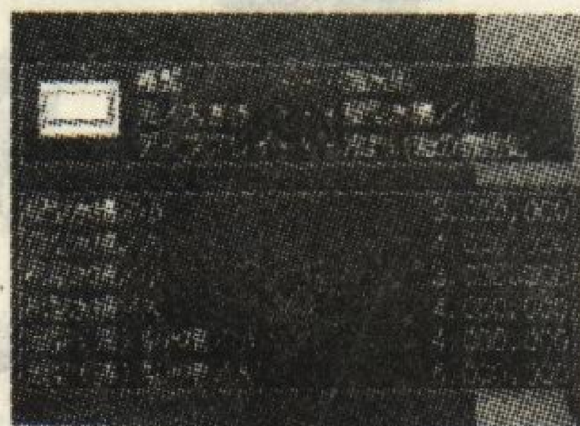
“主题公园”系列游戏要想玩好都要先了解此游戏模拟项目的运营要素。

本游戏要模拟的是一个水族，所以它的要素必然与鱼有关。下面具体分析一下。

内部装修

水槽类型多种多样

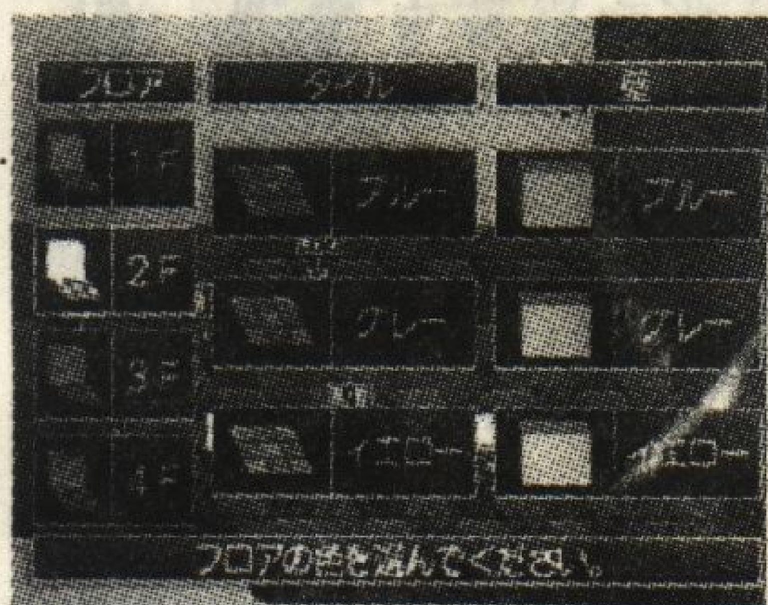
作为水族馆最主要的就是要修建水槽，养殖鱼类。水槽有各种形状，有椭圆形的，有矩型的还有三角形的。合理的安排种形状态的水槽相互搭配，以造成更好的视角感觉和观赏环境就是作为水族管理人员的一项重要使命。



←各种形式的水槽都要使用，但要考虑资金，不要出现赤字。

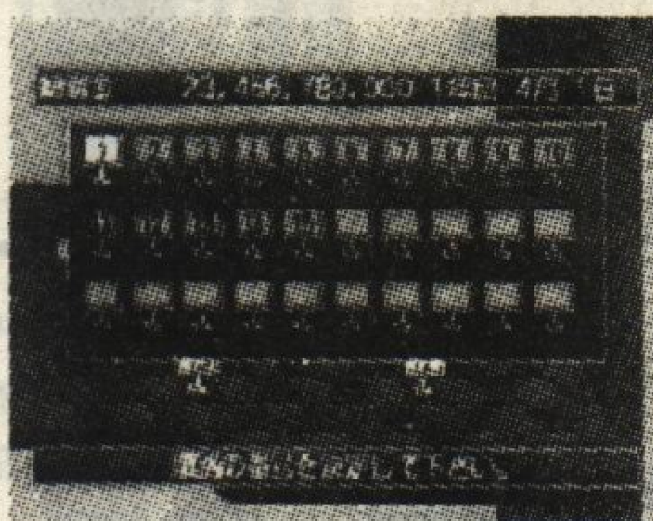


→在一定的资金情况下，尽量多安排水槽种类。





←室内华丽的配置应该可以满足游客的欣赏观念了吧。



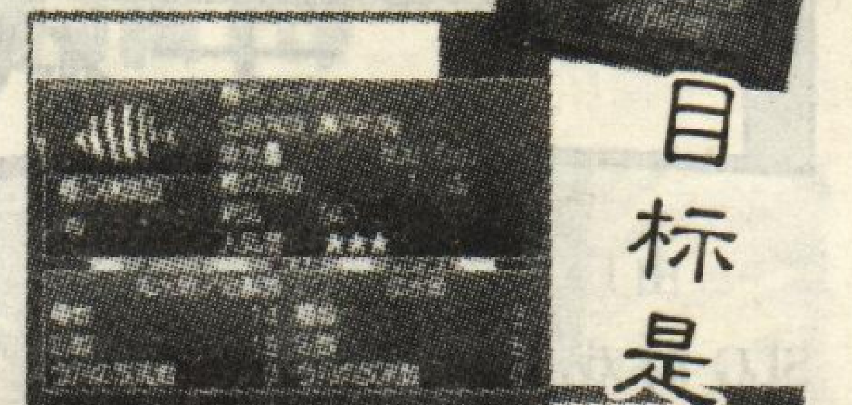
制作有魅力的水族馆

搜集鱼类

水族馆中所陈列展览的就是各类水生物，为了搜集陈列品，作为管理者的玩家要运用各种手段。对于比较普通的鱼类可以从捕鱼者手中买到；但是要获得较珍贵的品种时，就需要新自驾船出海去补鱼了。

鱼类大图鉴





目标是完全捕获全种类



→对于一定程度以下的鱼可以靠资金买进。

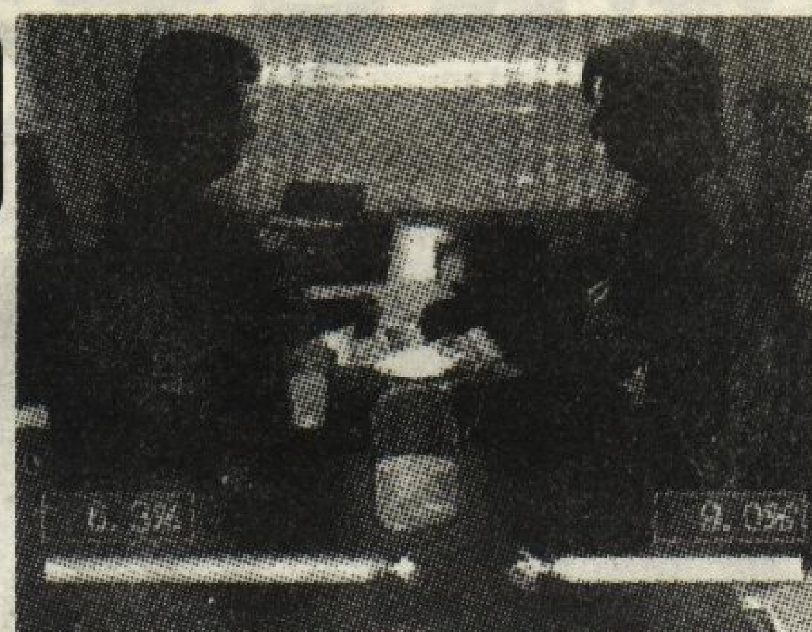


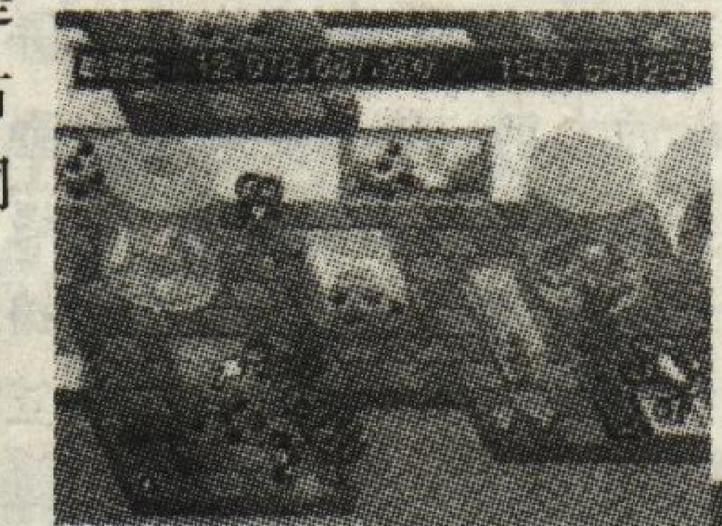
←较好的鱼类需要到海里去捕获。

→船在海上航行时有可能会遇到风暴，要小心。

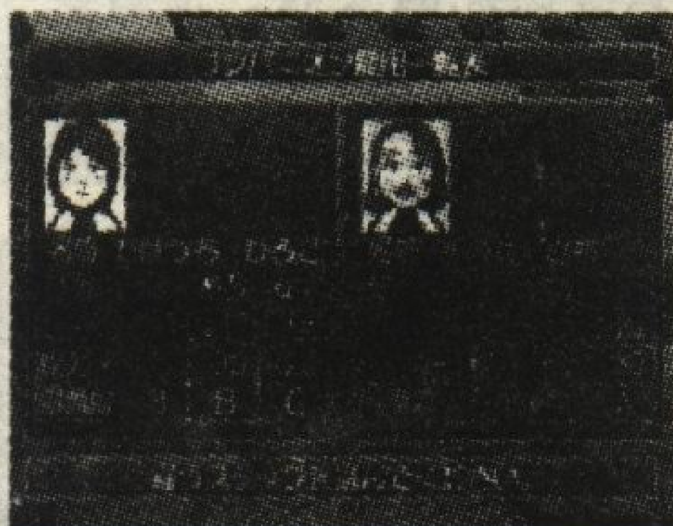
职员雇用

要管理一个水族馆凭自己一个人是肯定不行的，所以要雇用各类型的职员，让他们从事清洁、服务、机械维修等方面的工作。雇用职员的方法是与他们订合同，如果出现右上图中的情况就表示合同成立，你的助手又增加了。

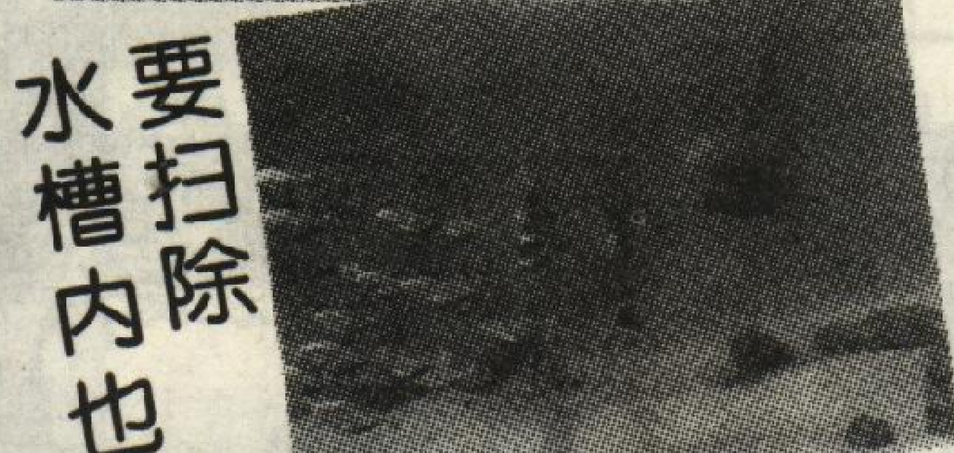




注意馆内卫生



↑负责服务的职员要给游客讲解鱼类知识。



水槽内也要扫除



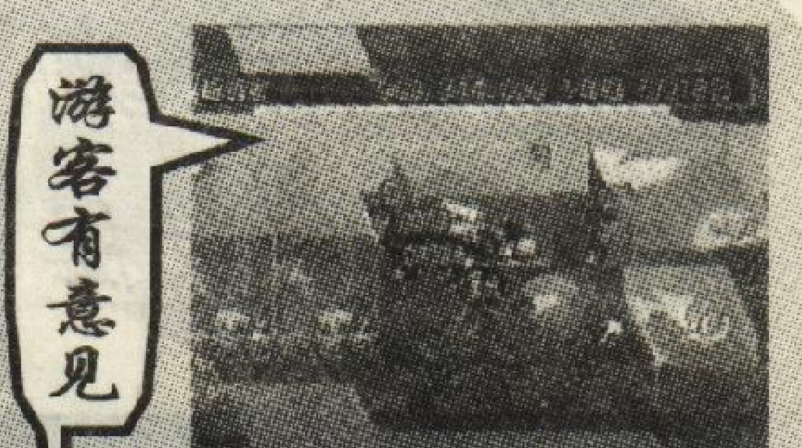


←对于各项机械装置要作定期检查，否则的话就可能会这样……

游客心理

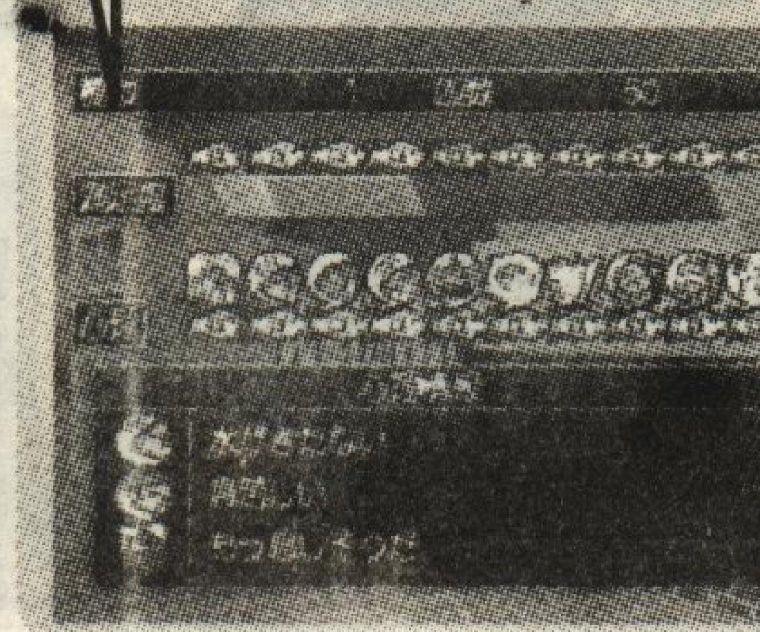
在水族馆内游览的客人头都有一个思想泡泡，可以表示他的心理状态。游客是否对你的水族感到满意呢？可以从此处了解，要知道，顾客的满意程度和你的收入是直接相关的哟！当然也不要忘记鱼儿们也是有心理活动的，尽量使它们高兴吧！





↑注意倾听游客的心声，及时改善内部环境，创造一个优秀的水族馆。











火魅子传～恋解～

PS NEW

厂商：博报堂
类型：SLG
媒体：CD－ROM×3
发售日：1999年1月予定

责编/E·T

古代的九洲，崭新的故事

由广井王子出任监制的SLG游戏"火魅子传～恋解～"即将登场了。故事是以三世纪初的"九洲"为舞台的。玩家扮演的是现代高校学生九峪，由于突然发生的事件回到了三世纪初的九洲，为了回到现代进行复兴"耶麻台国"的故事。在游戏中，有6位耶麻台国的后补女王人选，你要在她们中拥护一人，使她成为真正的女王"火魅子"。

游戏的最大特点就是将战略SLG与恋爱SLG合二为一。战略SLG的特征表现在将耶麻台国复兴的过程中与占据九洲的"狗根国"的战争；恋爱SLG则是指主角可以与登场的所有女性交友，并与其中的某个人发展为情侣。但是，主人公在现代也有一位女朋友"日魅子"，该怎样处理呢？



↑在现代生活的高校生。有一天由于古代耶麻台国的铜镜之力，他超越了时空，回到了古代的九洲。

↑它是寄宿于古代铜镜中的精灵，使用特殊的能力将九峪带回古代的耶麻台国。

↑她是九峪的女朋友，也是古代之铜镜发挥其神秘力量的关键人物，但是她自己对此却一无所知。





←↓九洲本是如此美丽富饶的地方，但被狗根国占据后却到处都是残垣断壁。

美丽的古代九洲 艰苦的复国旅程







STORY

现代的高校三年级学生九峪，有一天来到九洲。在耶牟园的遗迹发掘中发现了一面有着不可思议之神秘力量的铜镜。镜中的精灵キヨウ将九峪传送到了三世纪的九洲。这里本应是耶麻台女王所统治的领地，但由于狗根国的入侵，女王失去了国土。然而九峪要想回到现代，必须借助耶麻台女王"火魅子"的力量。然而现在火魅子已不存在，为了回到现代，九峪开始搜寻拥有耶麻台王国血统的女子，并拥护其成为火魅子，复兴耶麻台国。在旅行中，九峪遇到了不同的拥有耶麻台国皇国血统的女孩，应该拥立谁呢？故事这样展开了…

6位女王后补 拥有皇家血统的女孩



伊万里：➡由原耶麻台武将抚养，善长剑和弓。

星华：↑在神社长大的王族少女，使用方术。

志野：➡被旅行艺人在废墟中捡到，善长舞蹈。

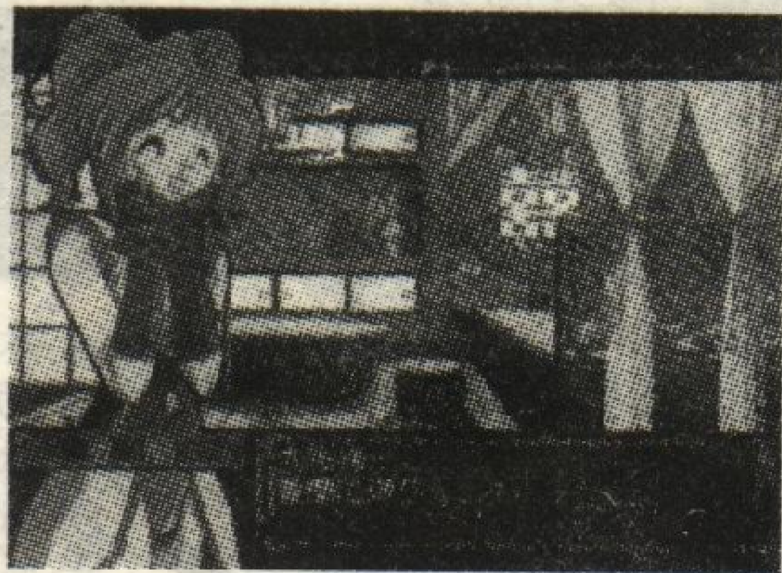
藤那：↑由仙族哺育成人，智慧极高，使用方术。

香兰：↑在小时就被送去其它大陆的王女，善长格斗术。

只深：↑被旅行的商人培养长在，不善战斗，但长于经商。

故事流程的简要说明

游戏的基本流程是以战略SLG的形式进行的，玩家的行动是按回合制形式，每一轮每一回合为一周时间。在右侧我们为你具体介绍可以实行的内政、战略及战术的操作方法。



1 内政

在内政回合中，可以进行情报收集，进行军队编程，听取战况报告等，是战前必作的准备工作。当然恋爱事件也有可能在此时发生。



听取报告

←↓伊万里向主要公提出战略提案，要仔细审视。

2 战略

在战略回合的界面是九洲岛的地图，战略过程中主要进行的活动就是从据点向战场或其它据点移动，遇到敌军时即进入战术模式。



战略移动

↑→香兰在地图上移动，从这里可以看到敌我双方的整个领地及边界城市。

3 战术

进入战场后要利用地势的高差等因素合理制定战术。主人公作为总大将指挥部队，以击倒敌方总大将为目的进行战术安排。



战术的目的是造成局部的多数对少数!

↑→两军对垒，先向对方移动，在接触后即展开战斗，此时战术得当者可以优势兵力取胜。

恋爱事件发生!!

在内政和战略的行动中，很有可能会发生恋爱事件，通常是由女方主动，要好好把握哟!

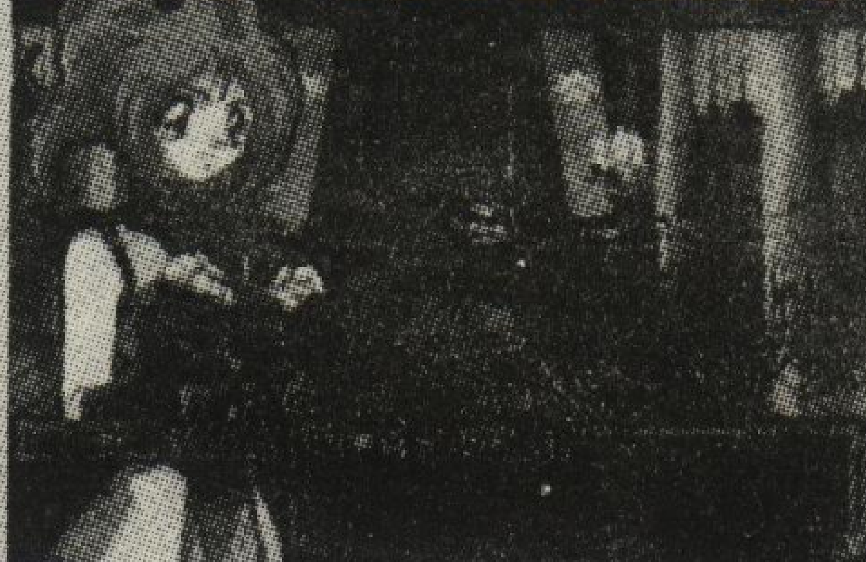




新要素“C－LIP”的导入

在“火魅子传～恋解～”中加入了一种在其它的战略SLG游戏中所没有的新要素，即“C－LIP”(Character－Limited independence Personality＝限定的独立人格)。在游戏中各角色可根据自己的性格，判断战场形式，然后独立的进行战斗，不受玩家的指挥。这就是本要素加入后的具体表现。所以玩家在游戏中还要掌握各个角色的性格特点，才可有效的支配他们。

角色可随机提案

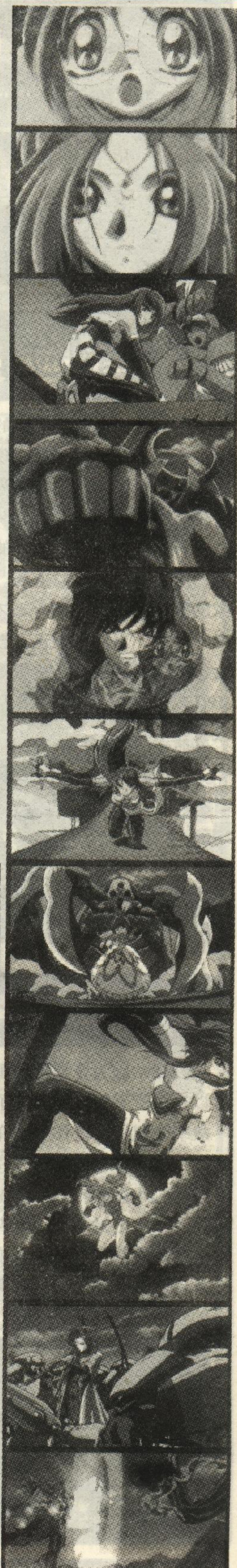


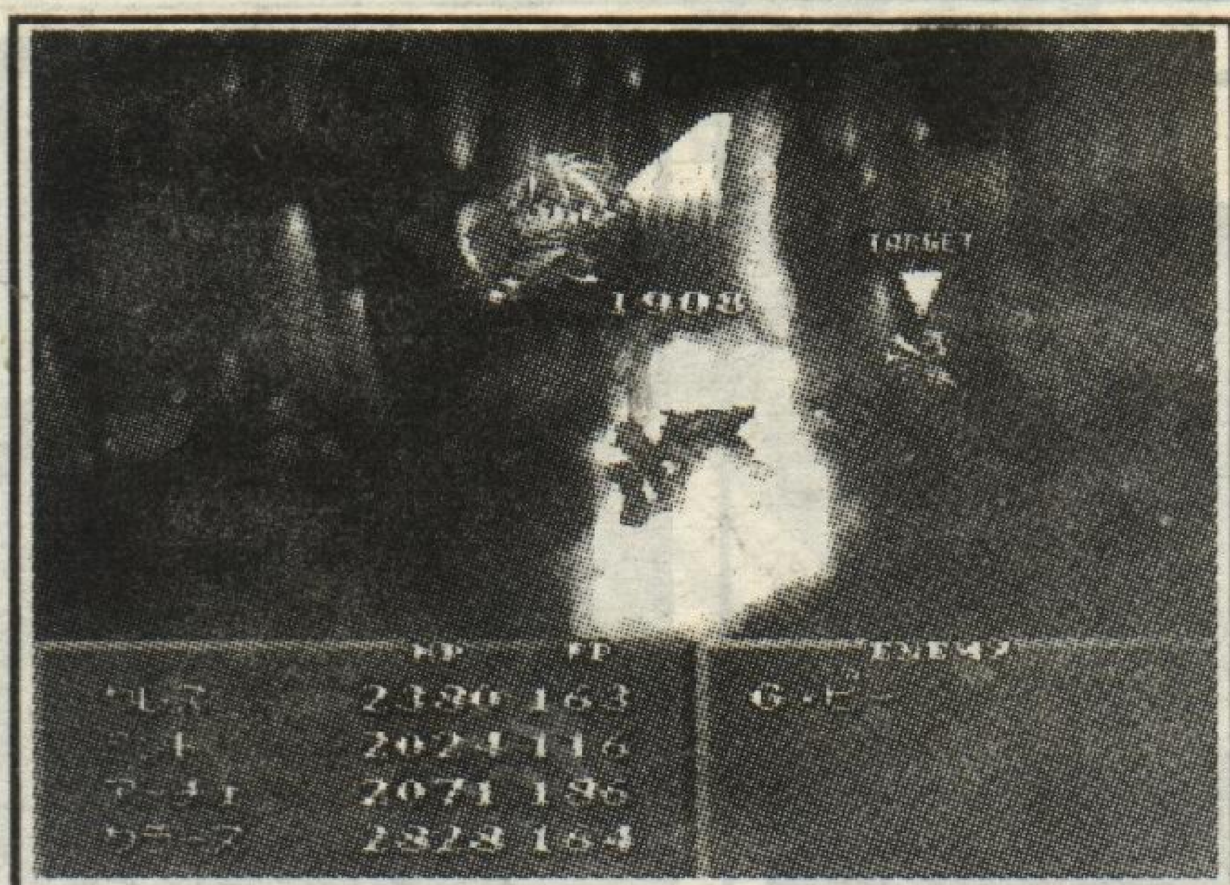


战斗中可独自行动









幻想传说

PS NEW

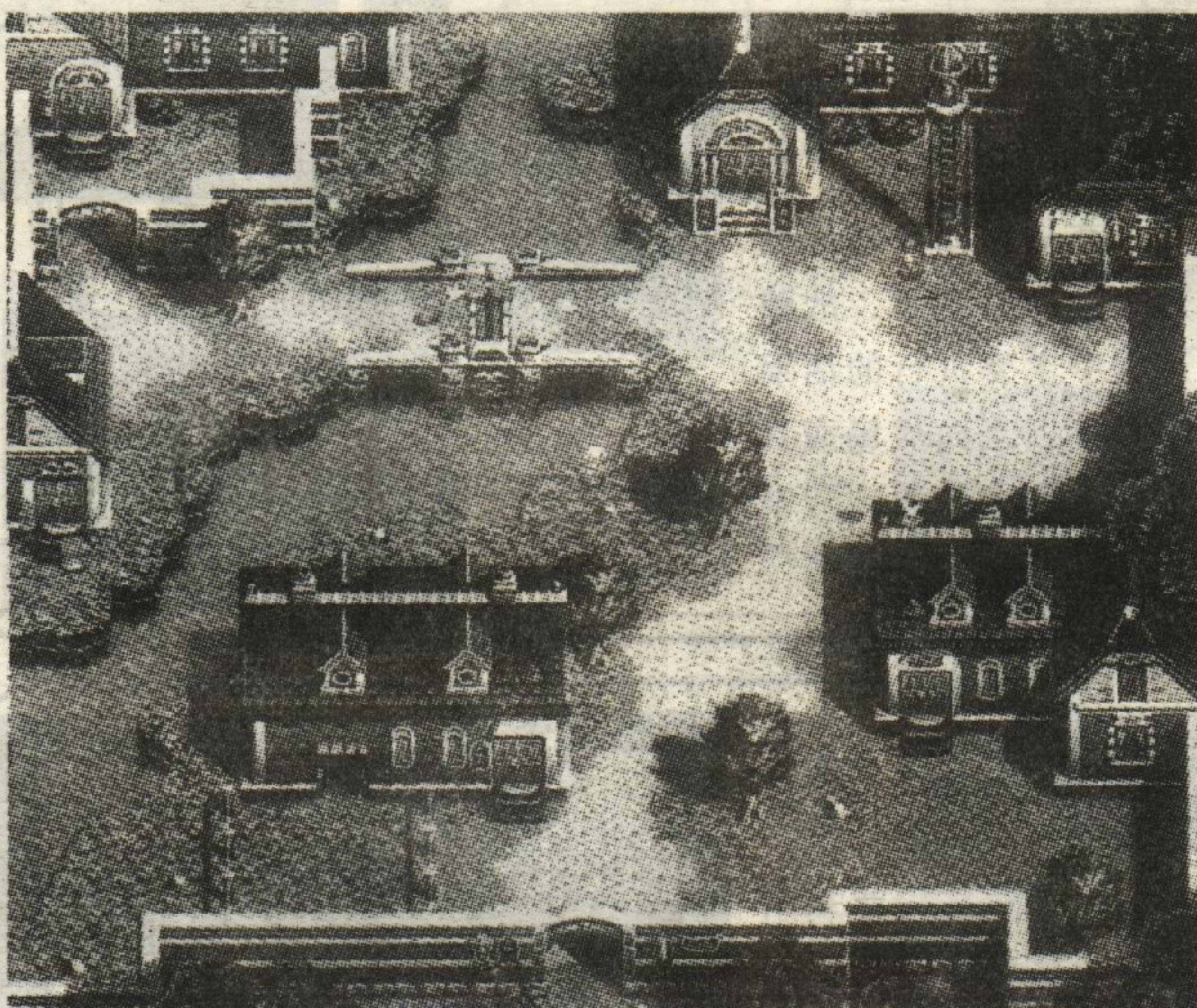
厂商：NAMCO
类型：RPG
媒体：CD－ROM
发售日：1998 年 12 月予定

责编/E·T

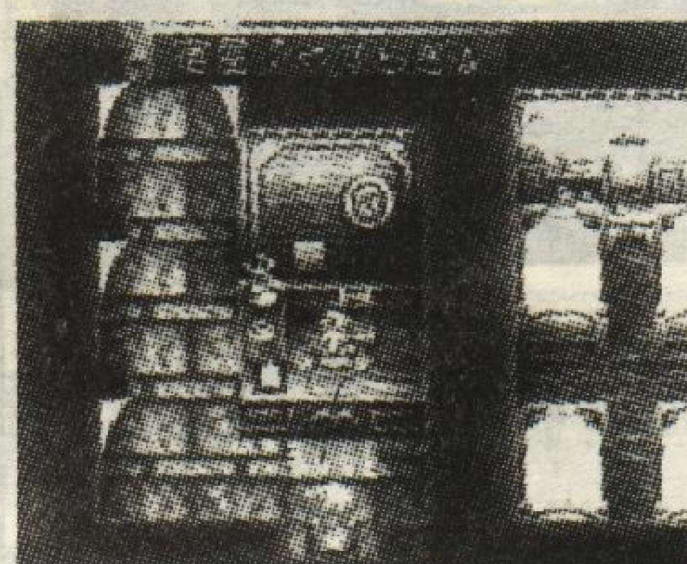
冒险故事的出发地トーティス村

主人公クレス所生长的地方就是トーティス村。现在就トーティス村的格局为各位玩家作一介绍。

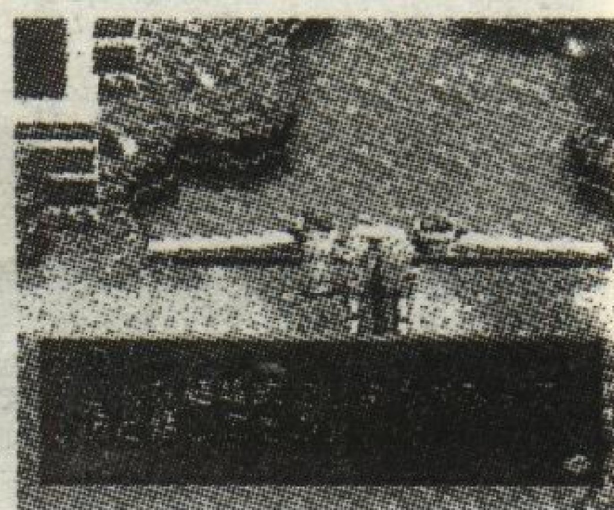
村的左上方是主人公的家，旁边是父亲开的道场。家的下方是幼年玩伴チェスター的家。当然村中还有教会、宿屋、武器屋及杂货屋等 RPG 村落中必不可少的常规设置。



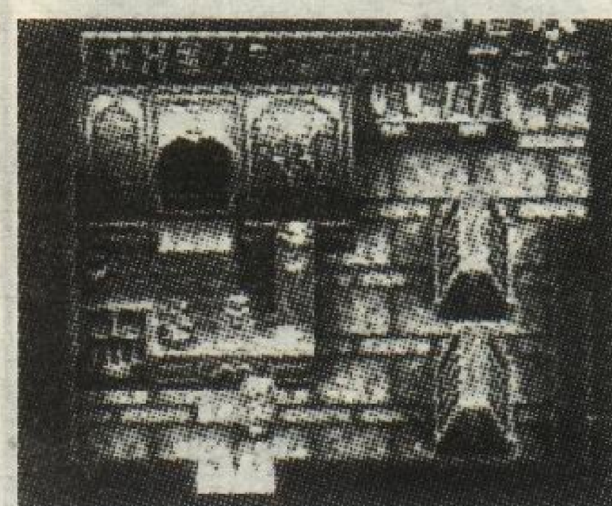
这就是主人公生长的地方



⬅宿屋就座落在教会的右下方，游戏之初用不上。



➡桥是连接村落两个部分的关键位置，在这里会有情节发生。

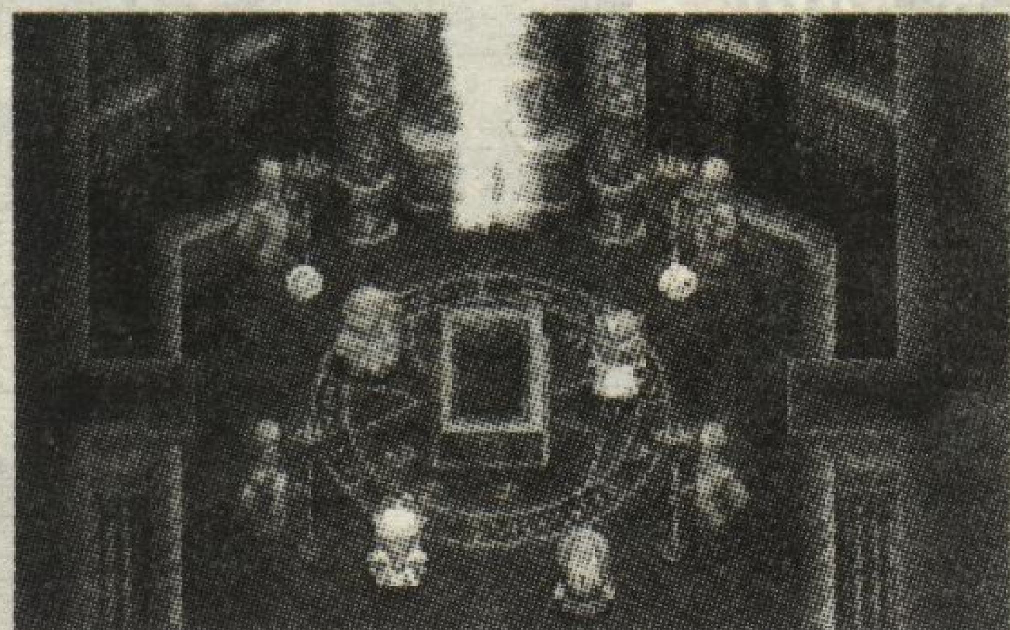


⬅教会右侧的隔壁就是武器屋「ティーゼル」，初期的装备需在此购买。

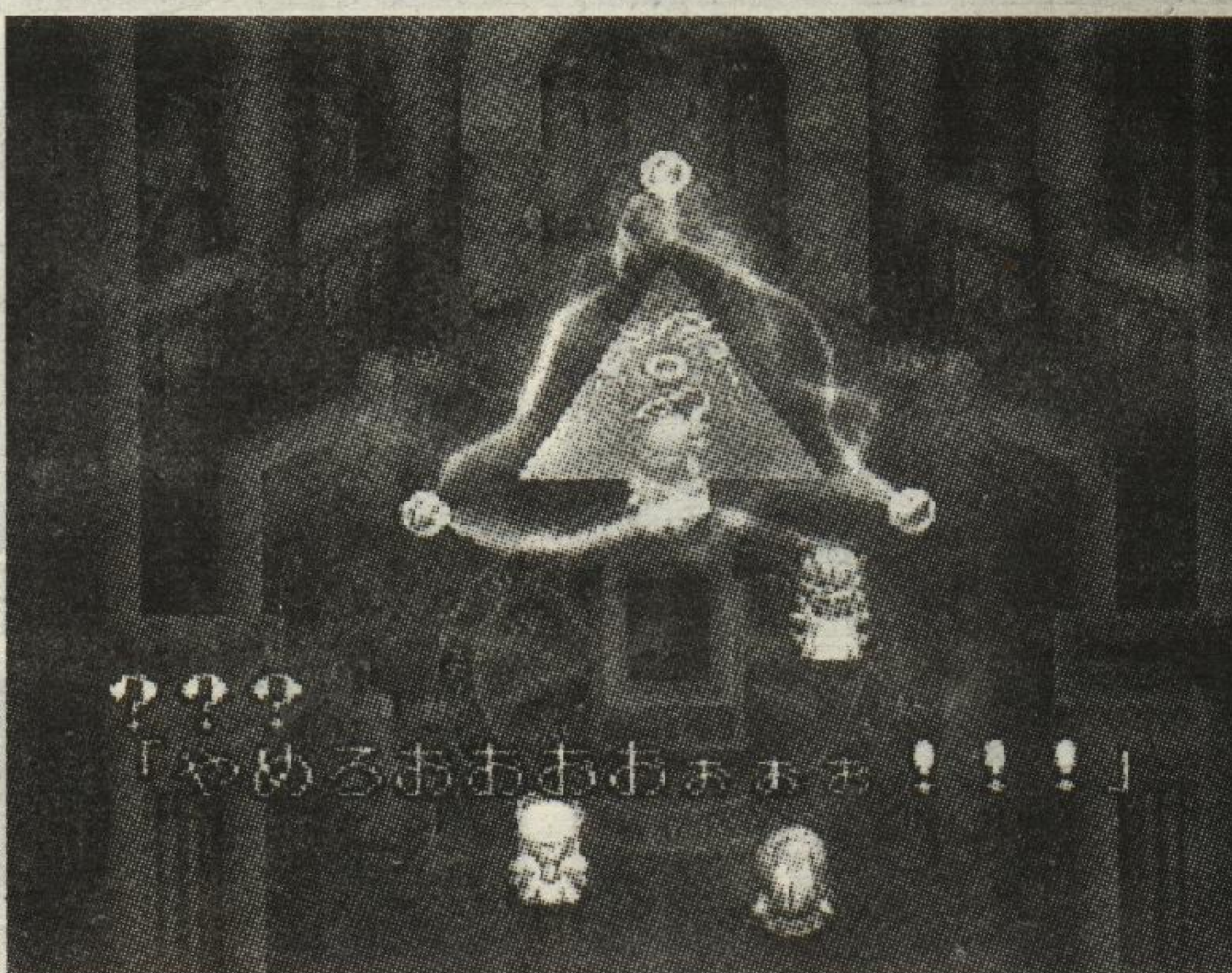
片头 MOVIE 后的故事介绍

到结稿为止篇头动画尚未完成，所以这里就不能公布画面了，只以后面的故事介绍给各位作一个介绍。

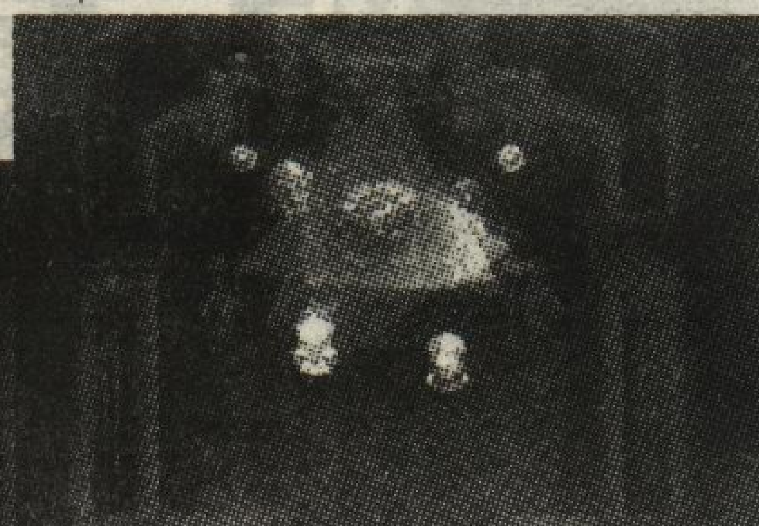
在很久以前，魔王塔欧斯占据世界，人们生活在水深火热之中。后来有勇者将魔王封印了，世界才得以和平。但在现在的世界各种异变再次产生了，也许这与塔欧斯的封印有关吧！是否它的封印已经解开了呢？



⬇曾经直接封印塔欧斯的男子トリニクス·D·モリス将是一位得力的同伴，记住他的名字哟！



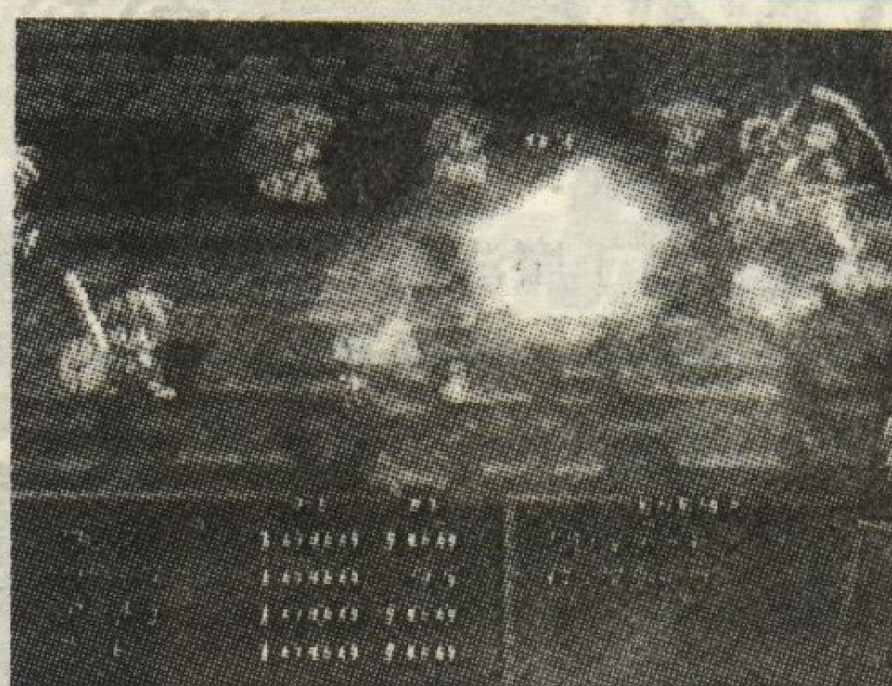
封印·魔王塔欧斯



⬆⬇把这个场所记在脑中吧！仿佛这是一个与封印有关的地方，重要的情节将要在这里发生，具体是什么情节，就要请各位玩家在游戏时自己探索了。

著名声优演出！！固有技介绍

本游戏基本继承了SFC版的"幻想传说"，固有技方面也是如此，但在人物出招时会有人语的配音效果，这是PS版所增强的部分。由于有了语音功能，NAMCO请了许多著名声优为游戏配音，相信会使游戏品质得到很大提高。



⬆在固有技使用时，角色会大声喊出招术的名声，很有迫力。

⬇➡战斗时使用固有技，可迅速击倒敌人。





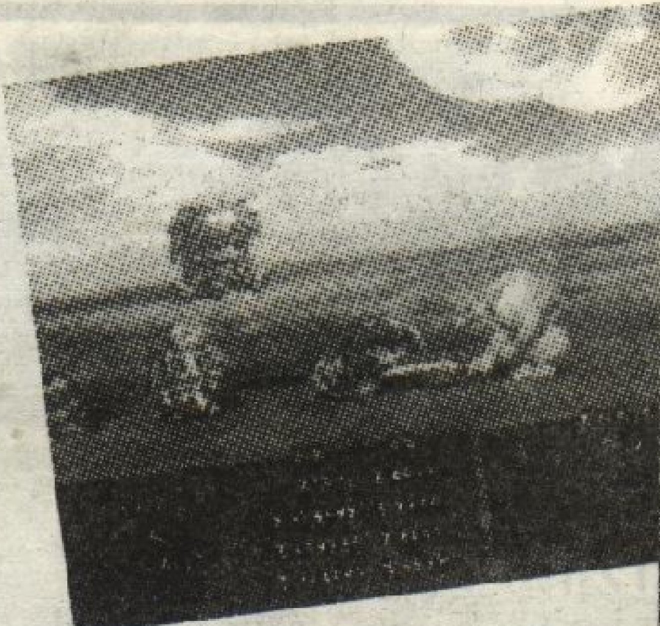
クレス・アルベイン 草尾 毅





角色使用固有技时是需要消费TP值的，每个角色都有自己特别的固有技。主人公クレス由于在年幼时就根父亲一起锻炼剑技，所以固有技是剑术的必杀技。给クレス配音的草尾毅曾担当过"龙珠GT"中的特兰克斯、"灌篮高手"中的樱木花道等角色的配音。

飞燕连脚



⬆➡战斗中与敌方接近，使用普通斩击威力较弱，使出必杀技则可造成连续打击或致命一击的效果。

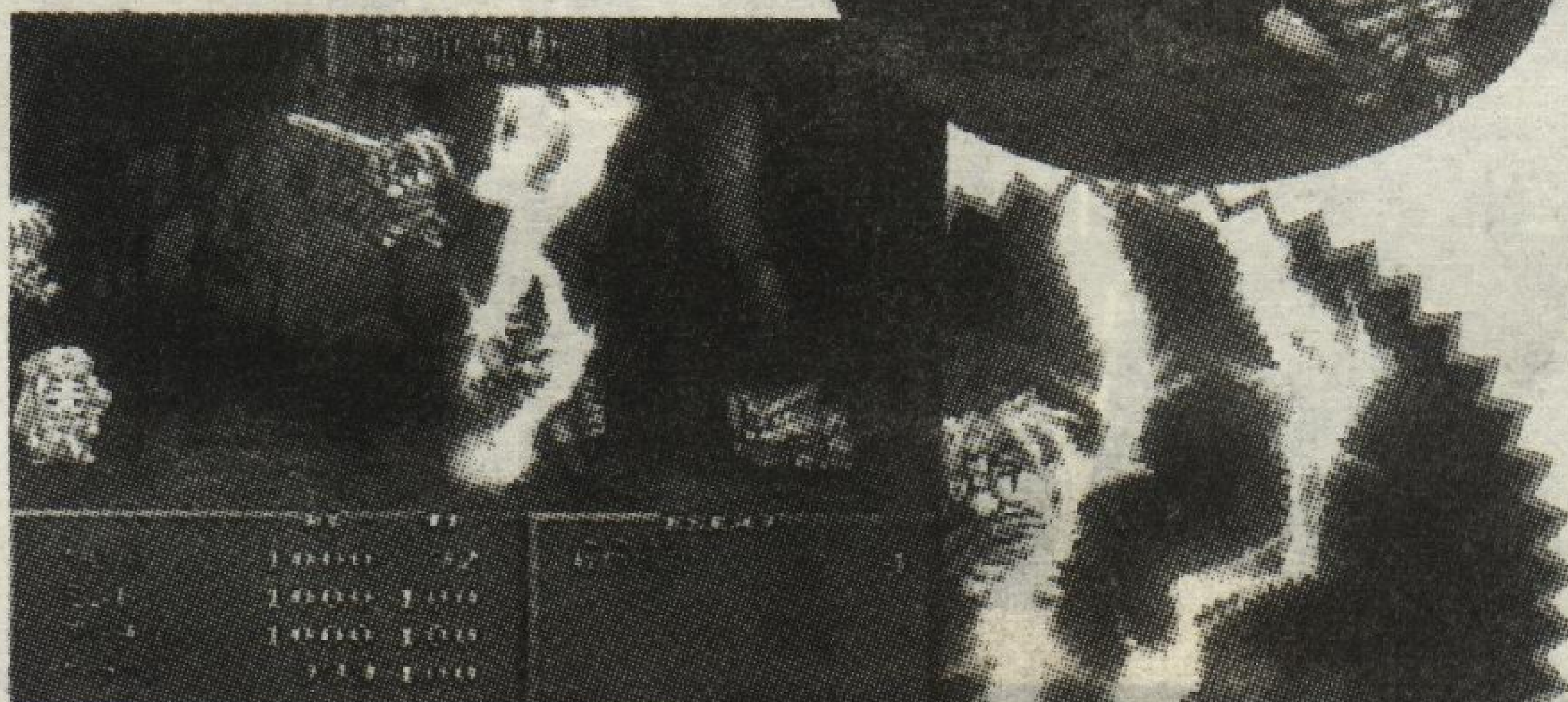


⬆第一招打中后会有连续三招的追打，造成大伤害。

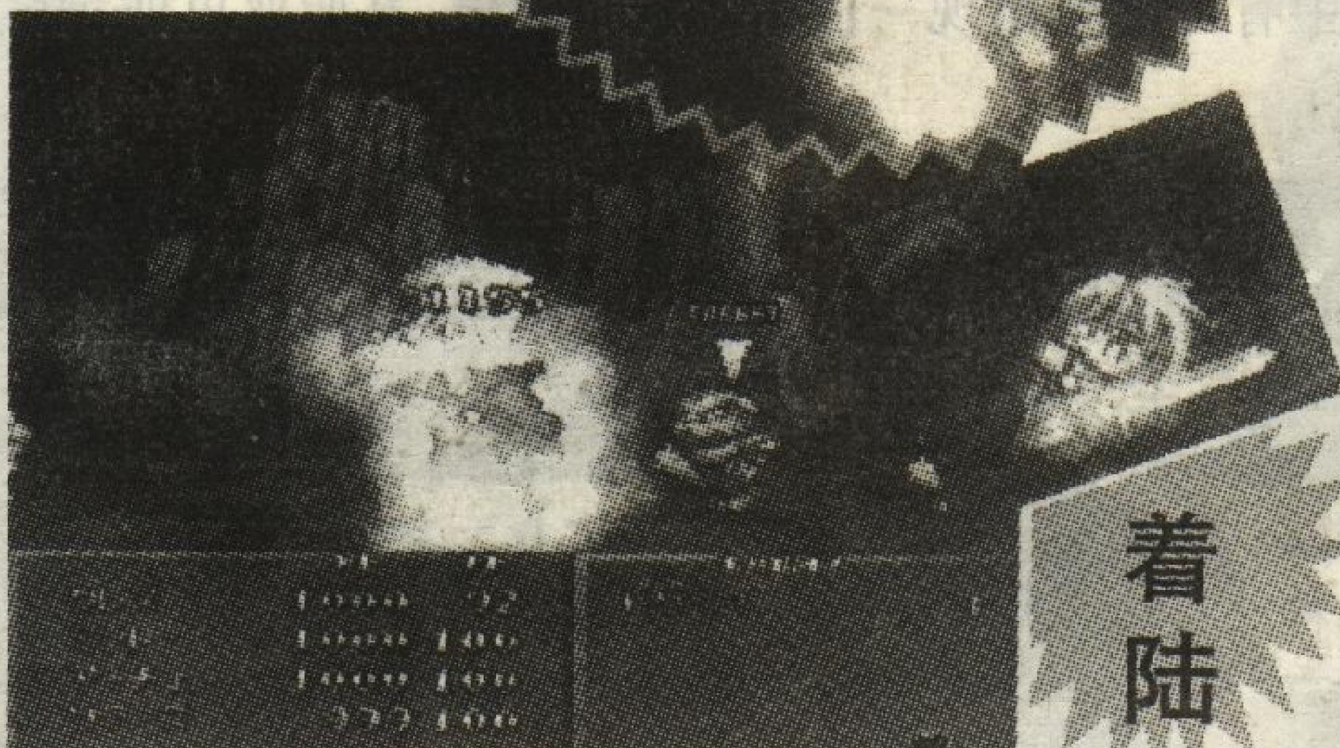
连续COMBO!

袭爪雷斩

⬇➡主人公跳在空中由上到下力劈一剑，并同时在敌方头上进行落雷攻击，是一招剑技与魔法的合体攻击。



落雷的攻击



➡因为这一招可以放出雷电打击敌人，所以对于雷属性防御弱的怪兽来说必然可以造成致命一击。

着陆

虎牙破斩

⬇在落下时利用本身重力进行斩击。





⬆奋力向上挥剑，将自己的身体带至空中。

让我的剑变作恶虎的獠牙！！





⬆虎牙破斩的攻击力很高，但发招起动较慢，亦被敌方飞行道具打中。



ミント・アドネード



岩男润子

不善于进行战斗的ミント从母亲那里学来了强力的疗伤技巧，善于回复、解毒这一类治愈类咒文，还可以在战斗中提升己方能力值的辅助系咒文。配音者岩男润子，曾为“太空堡垒7”的莎丽、“新世纪”中的洞木配音。



咒文发动



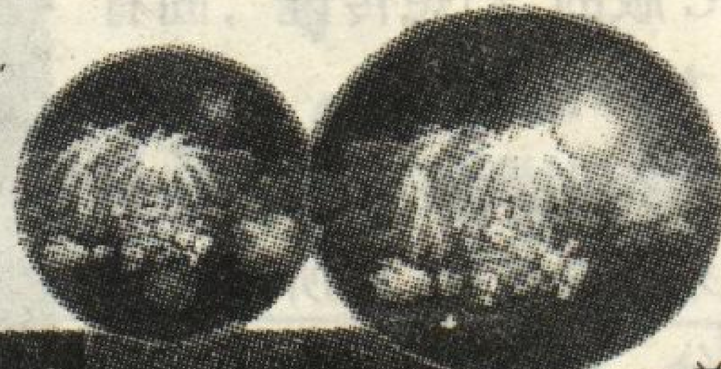
体力回复

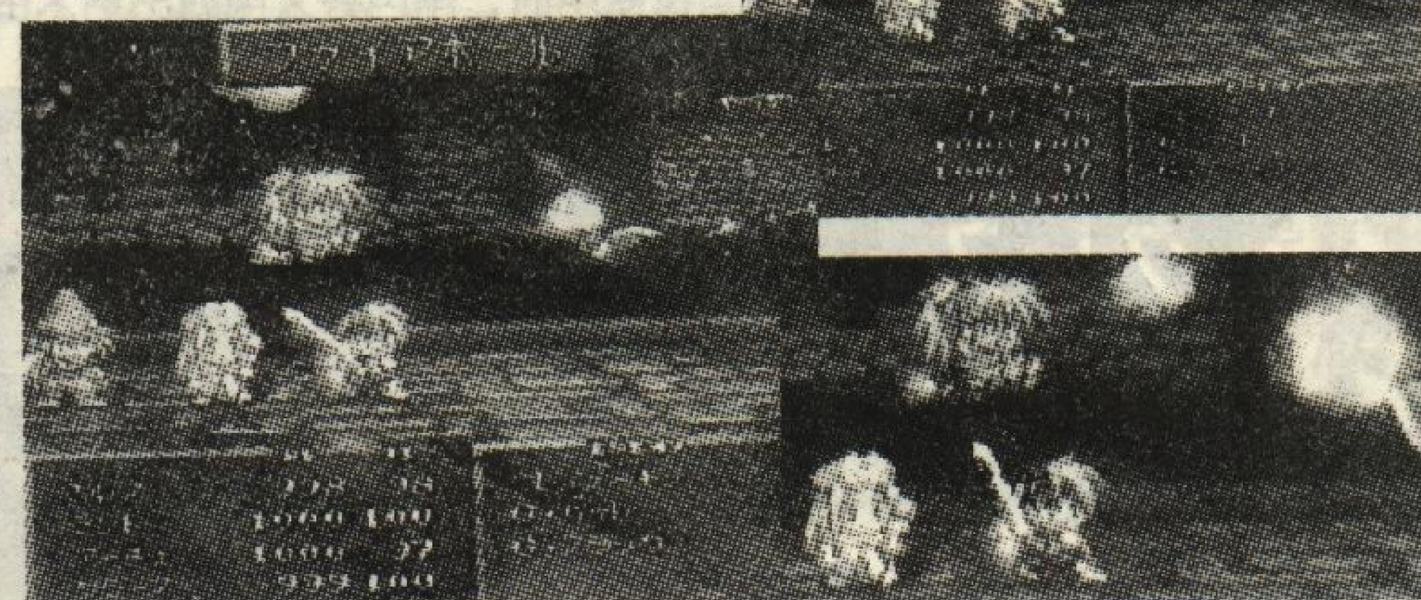


アーチェ・クライン

かないみか

アーチェ的固有技是魔法攻击。由于魔法是只有精灵才可以使用的，所以普通人无法使出，但拥有一半精灵血统的アーチェ是可以使用的。配音者曾配过“忍者查查丸”中的乱子。





⬅在头顶蓄气形成火球并向敌人击出。

炎的攻击

クラース・F・レスター



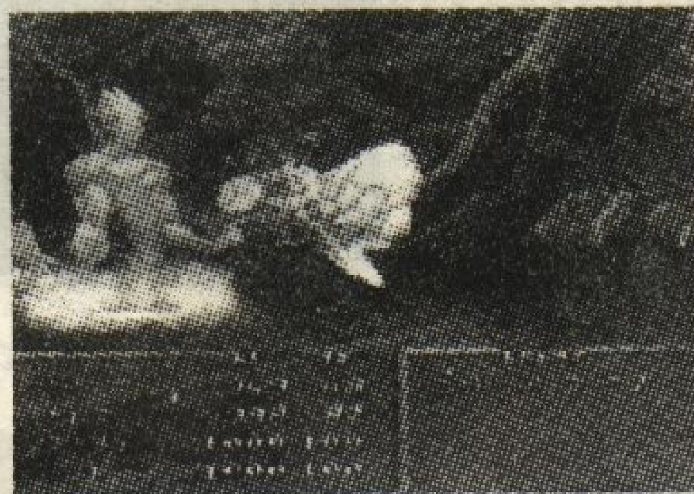
井上和彦

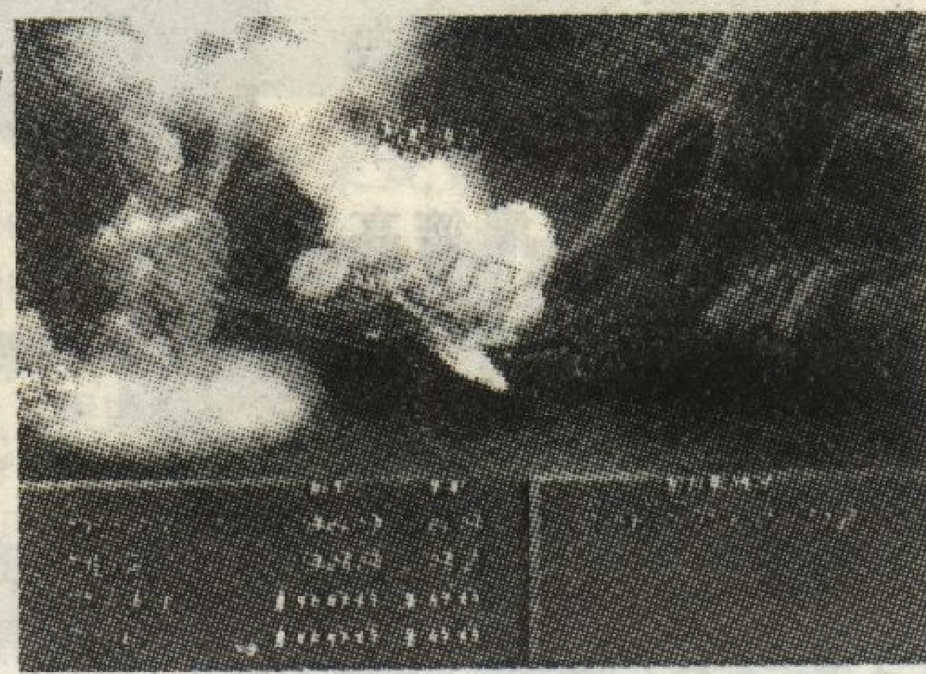
人类虽然不能使用魔法，但却可以研究精灵。クラース就是其中的佼佼者，善于使用精灵召唤术。在战斗中呼出代表着四元素的精灵，给敌方以强力攻击，而且攻击的面积更大，不易躲避。配音者井上和彦的代表作有“キャンティ・キャンディ”的アンソニー、“サイボーグ009”的岛村ジョー、“美味しんぼ”的山风士郎。



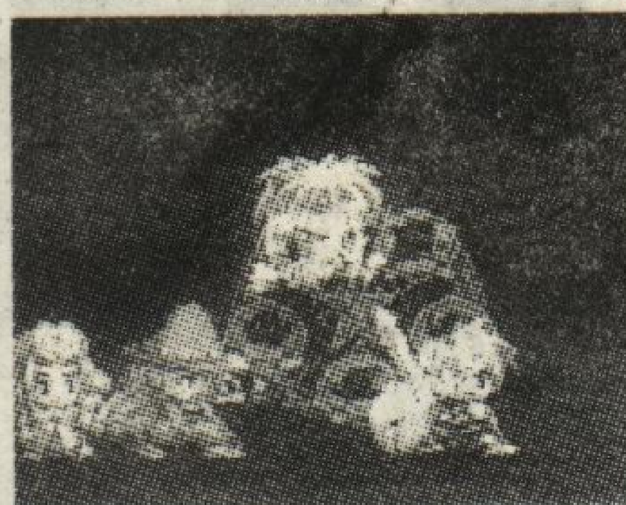


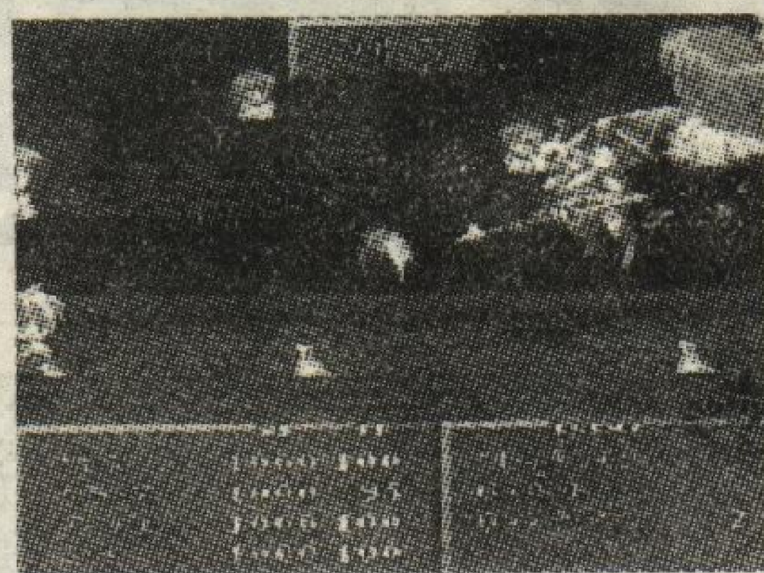
炎之精灵





风之精灵





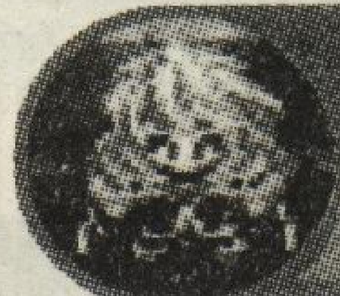
⬆在敌方周围召唤出大量的风之精灵シルフ，另其联合攻击，发动风属性魔法，对敌全员攻击。





PS版中有新角色加入吗？

这一类经典游戏的移植总会有些新增加的内容出现，比如新情节或新人物的出现等等，在“幻想传说”的PS版中有可能会出现一位新的女性角色，其职业可能是忍者，但其加入条件尚不明了。



チェスター・バークライト

伊藤健太郎



主人公幼时的玩伴チェスター。配音者代表作为“超者テイディーン”的鹫崎飞翔等。

ダオス

盐泽兼人



诸恶的根源、魔王塔欧斯。盐泽兼人曾为“北斗神拳”中的阿雷、“机动战士高达”的奥斯配音。

ナレーション

石冢运升



为ナレーション配音的是石冢运升，代表作为“头文字D”的文太、“口袋妖怪”中的オーキド博士。

发觉《最终幻想VIII》体验版中的女性角色资料初公开

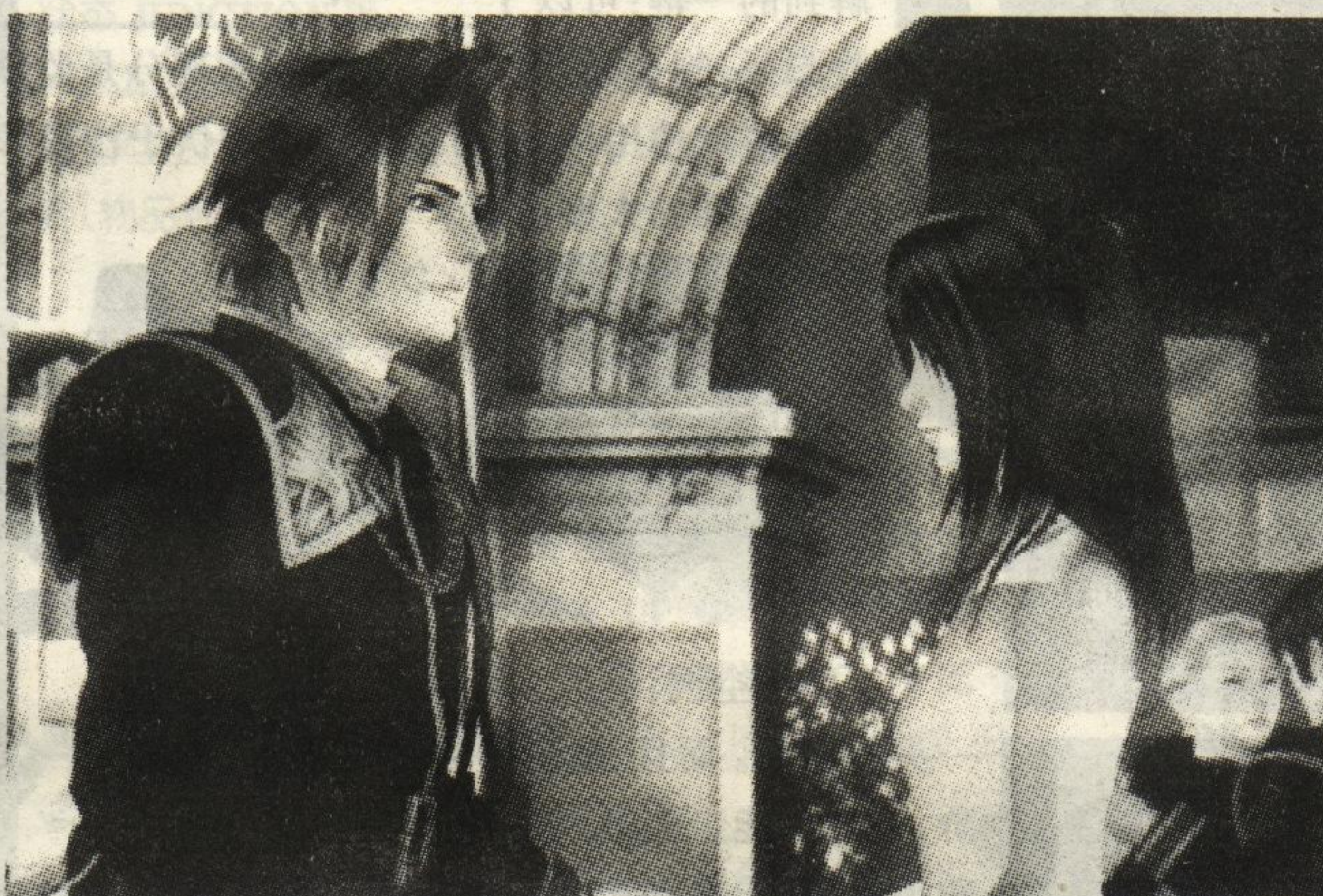
在命运交错之间的相遇……!



机种:PS
厂商:SQUARE
类型:RPG
媒体:CD-ROM(枚数未定)
发售日:今冬预定

期待RPG 第1位

期待新作 TOP 1



这是GARDEN主办的舞会。在舞会上希望你注意的是斯哥尔的服装,你就应该发现服装与以往有相异之处,这绝对是SeeD正装,此时他正在通过某种测试。



相遇、再会?
翩翩起舞的斯哥尔和莉诺娅
这可能是二人相遇的场景?

《最终幻想VIII》最新CG MOVIE





黄昏时分,斯哥尔和莉诺娅彼此向对方跑去,紧紧地拥在一起。这是你可以观察到的二人重逢的场景。此场景在色调上有了微妙的变化。同时,服装好象是冒险中出现的服装。但是在舞会中二人的服装还会在其它场合出现吗?

以上便是二人初遇时的情景,现在二人之间的关系仍未明确。可是,你能看到二人亲密的样子(两个动画场景)。一个是舞会。并且,另一个是二人跑向对方:紧紧相拥的场景。特别是后者,毫无疑问,你能联想到最终幻想VIII的标题插图。这个场景为它作了一个很好的解释,它的意义就是"爱"。

"爱"的主题就此展开……

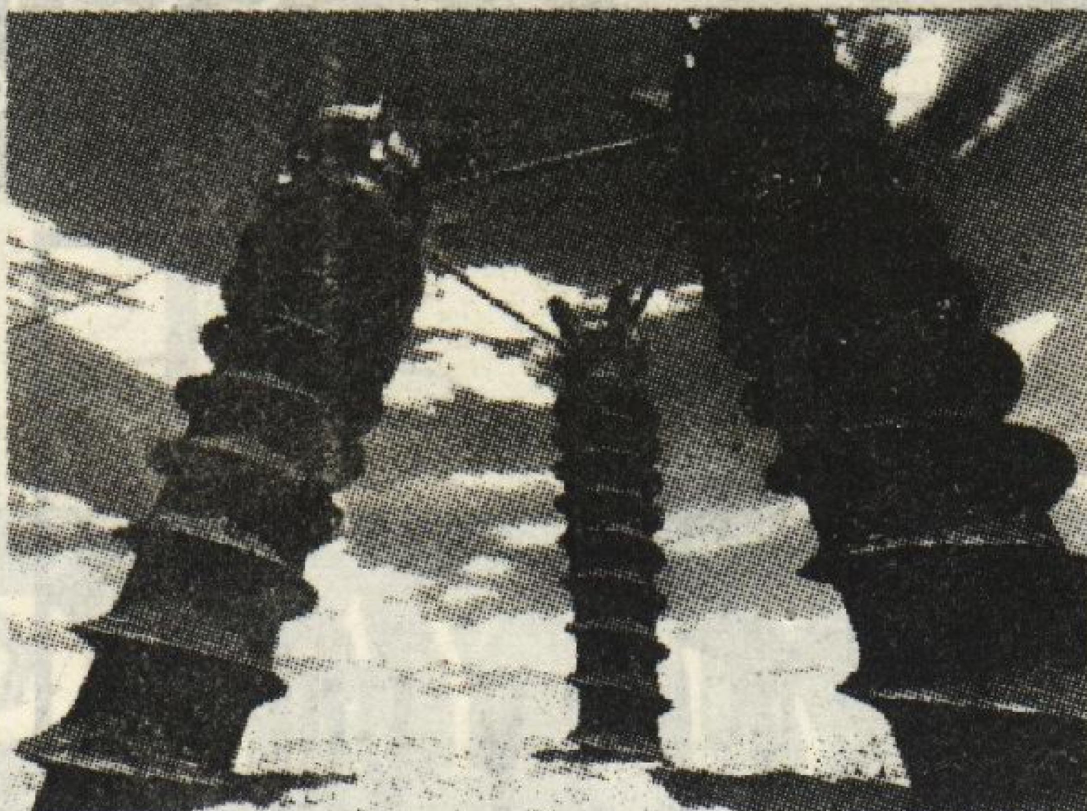
判明 设施、人物等最新情报公开!

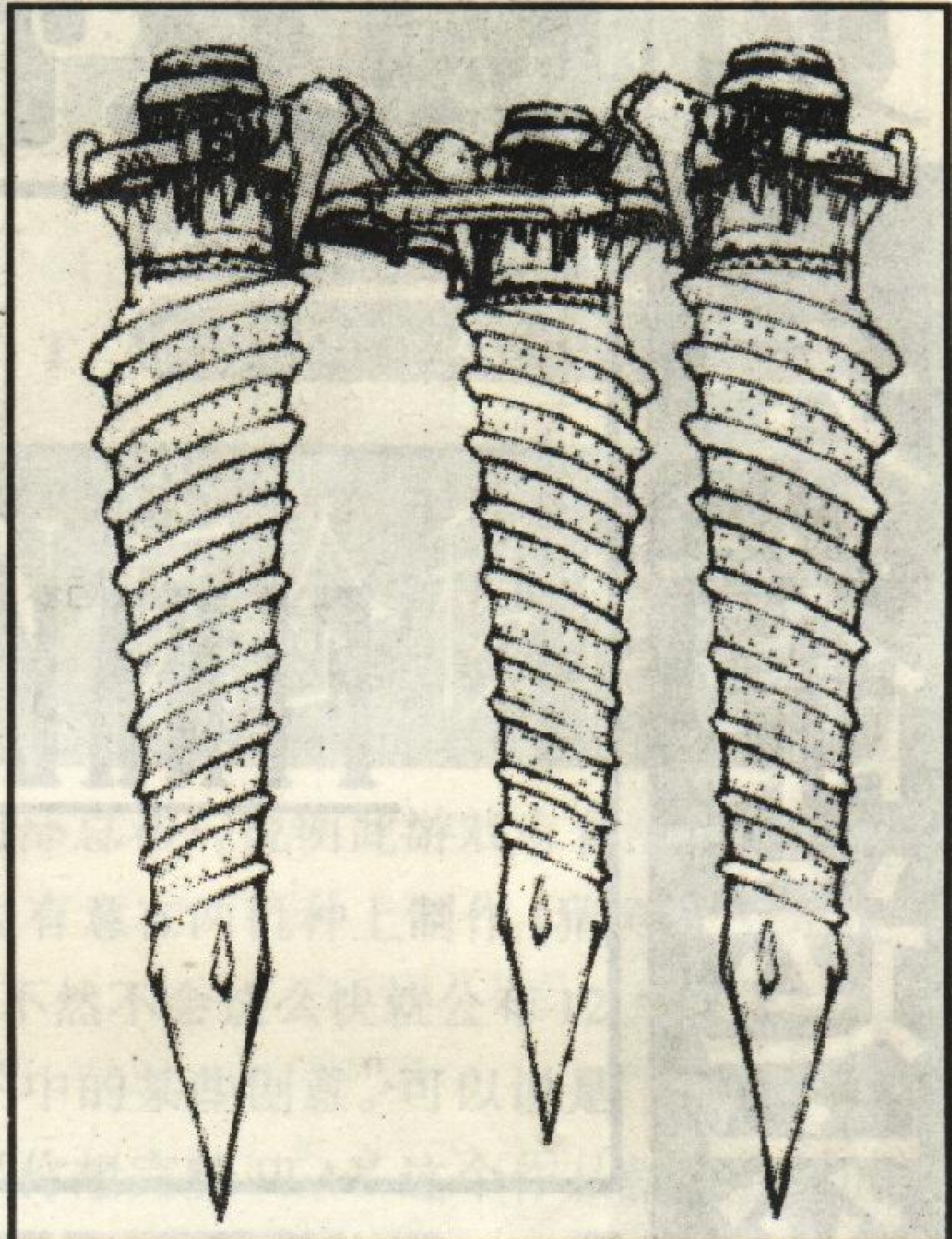
斯哥尔最先开始冒险的地区是バラム公国及ドール公国等广阔的领域。本次我们要介绍的是沙漠中的监狱—“沙漠刑务所”的设施。在监狱内外部可见到许多机械化的部分，建筑技巧相当高。可是，你不知这些机械化的建筑是否真的被运用于关押重要罪犯。或许斯哥尔会再次入狱的，你要注意一下斯哥尔是为了什么目的而去的。

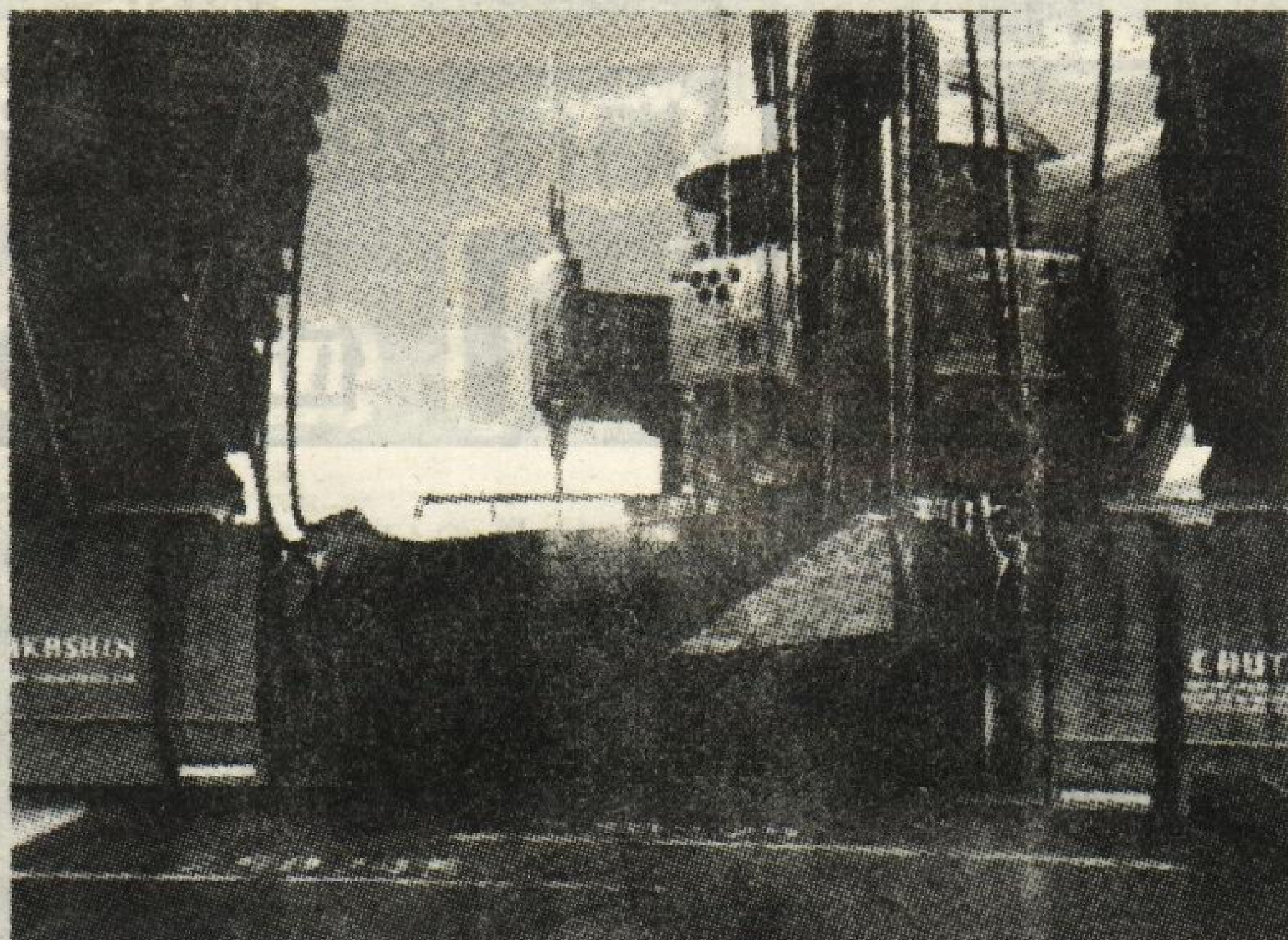
沙漠刑务所－Ⅰ

伫立于沙漠中的恐怖的监狱，这就是斯哥尔他们进行新冒险的地方吗?

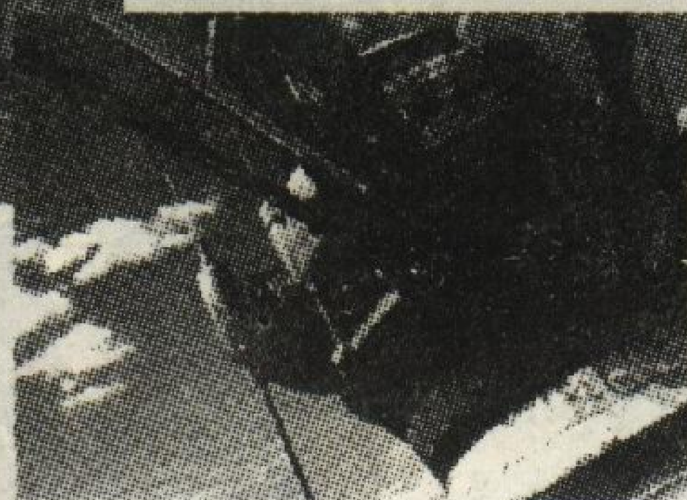
沙漠监狱是由三座塔构成的。它们既可以防范外界攻击，又能防止犯人逃狱，其主体一般隐藏于沙漠的地下。除了用于捕犯人，也可用于隐藏重要人物。

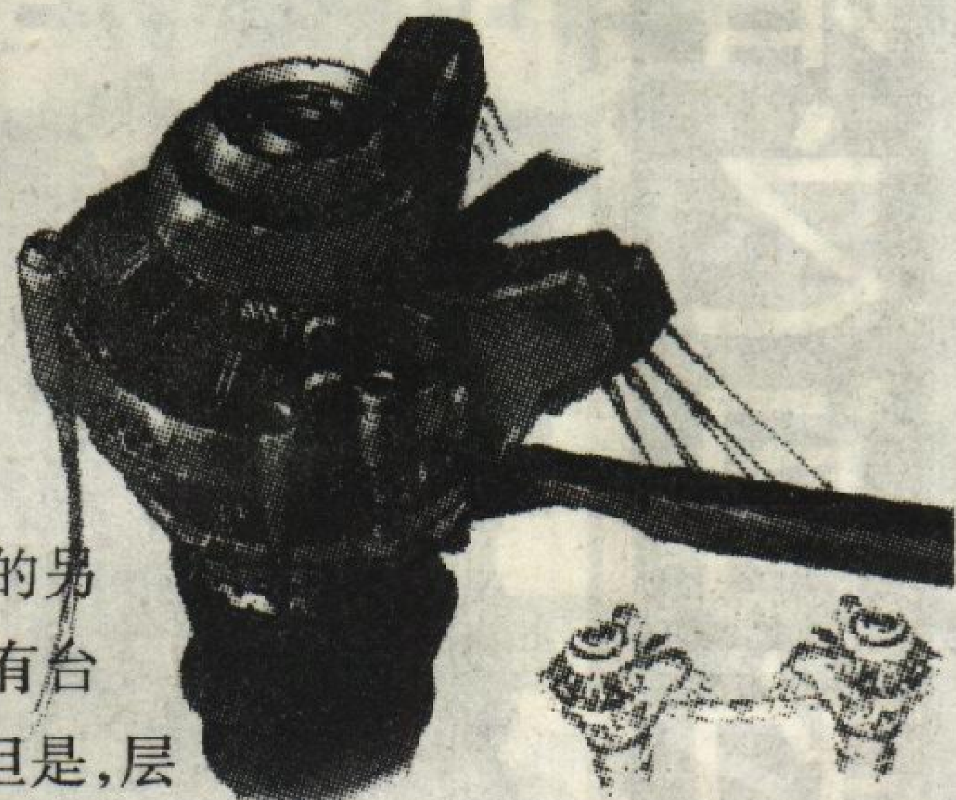






在每座塔的上部，都有桥相连。人在这座塔之间可以走动。在此照片上，你可以了解到的一幕:可以收起桥，制止通行。另外，螺旋状的部分是监狱，此部分除了作为监狱使用外，还可以进行以潜伏于沙漠为目的训练。这是很标准的大型监狱。

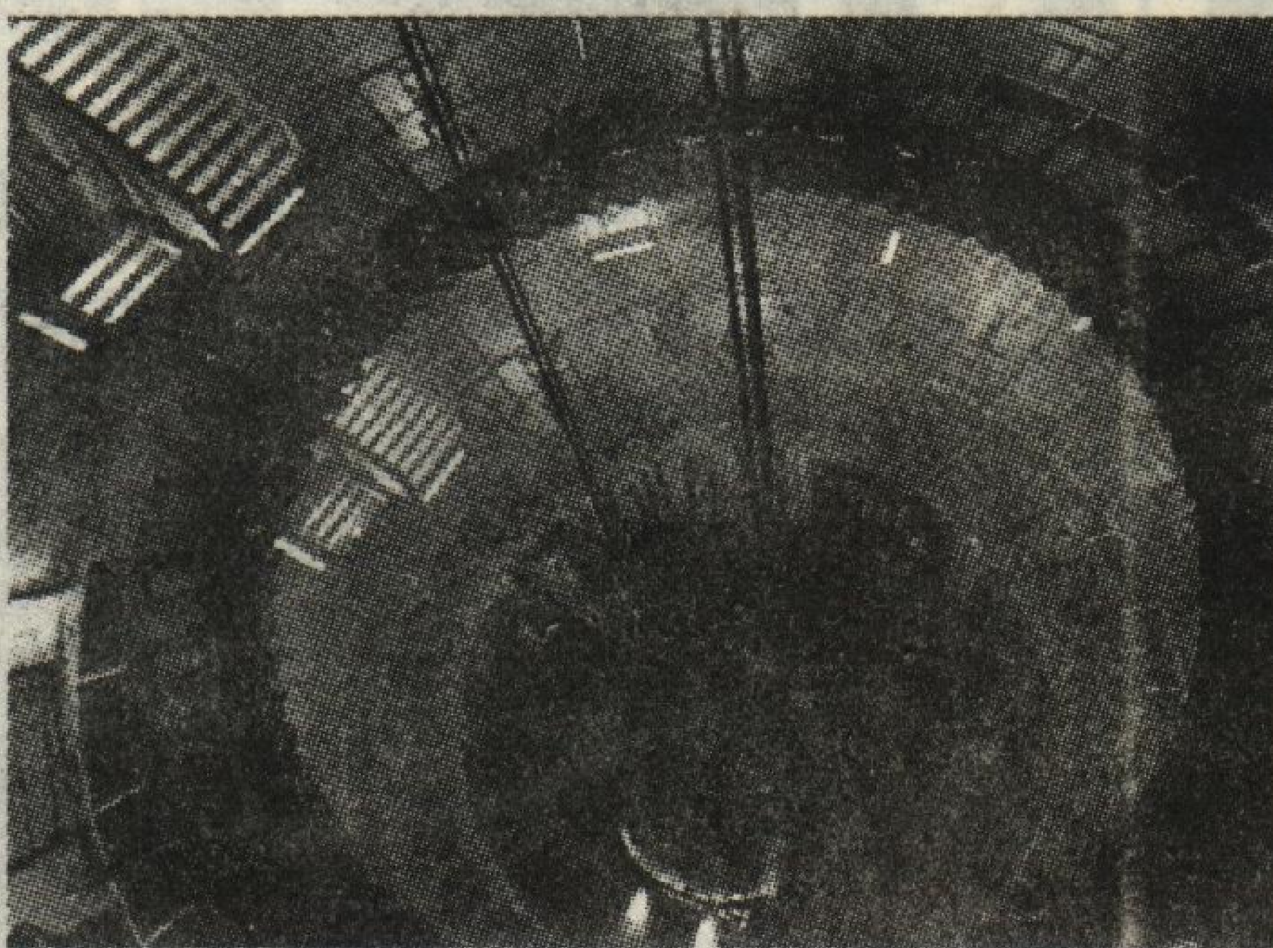




沙漠刑务所－Ⅱ

要查明沙漠监狱内部，机械物仍是最明显的目标

中心是空洞，有风。墙的另一头是监狱。而且，通道中有台阶，你有可能走到最底层，但是，层数很多，徒步走则相当浪费时间。那么，如果此处设有电梯，你虽可以简单地进行移动了，但确是一次惊心动魄的冒险。







这是为电缆所吊的电梯在监狱中下降时的情形。通过照片，你可感觉到其速度相当快。而且，可能是由于内部较暗的原故，你可以看到电梯中有几个光线能射到的地方。另外，你可以看到有许多齿轮一样的东西，则了解到它们是监狱中的一种装置。从沙漠所处的自然环境想，对这种大型装置的管理应该很复杂，可是，现在装置正在运转……

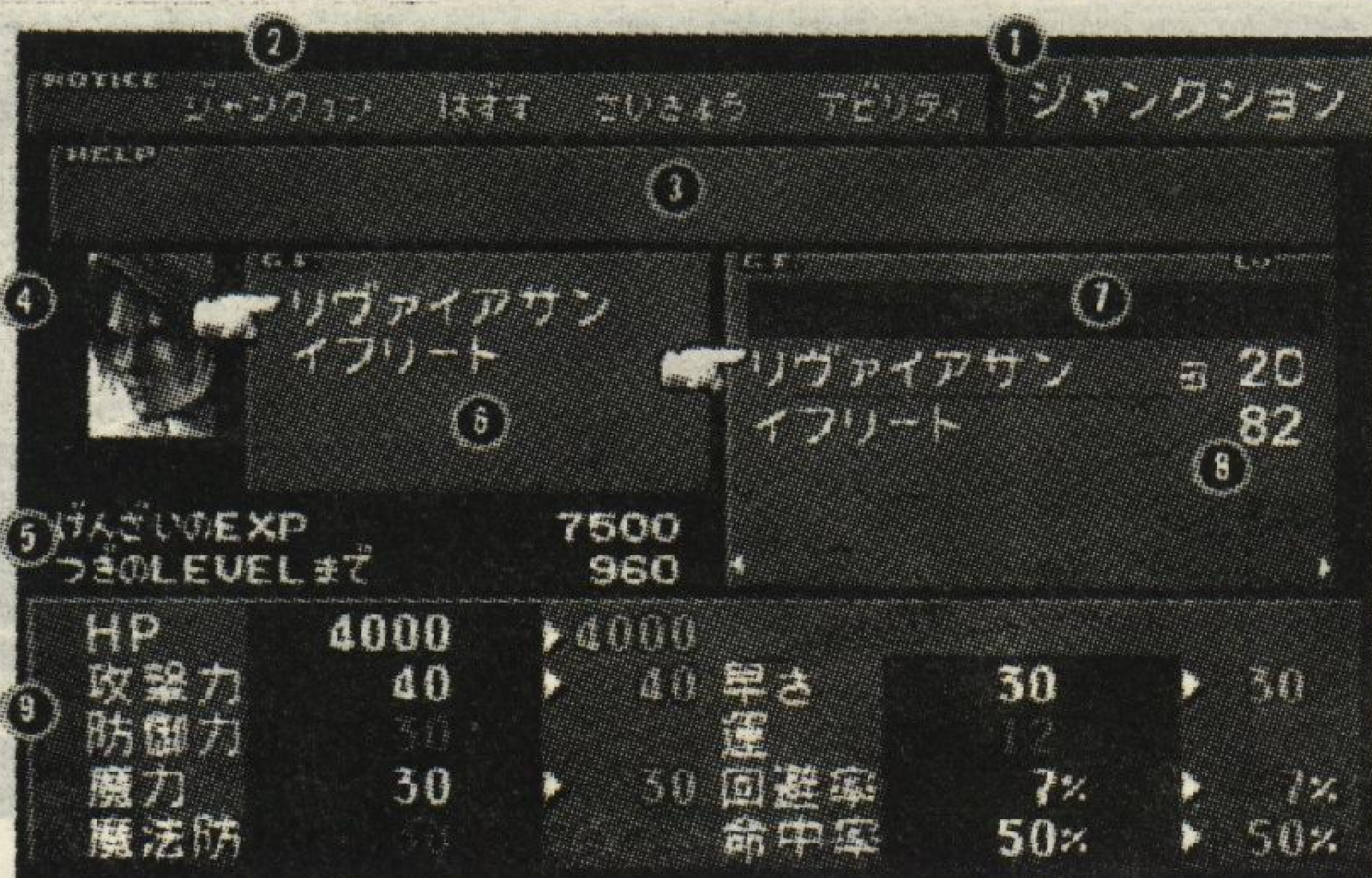
Moomba 新人物登场!

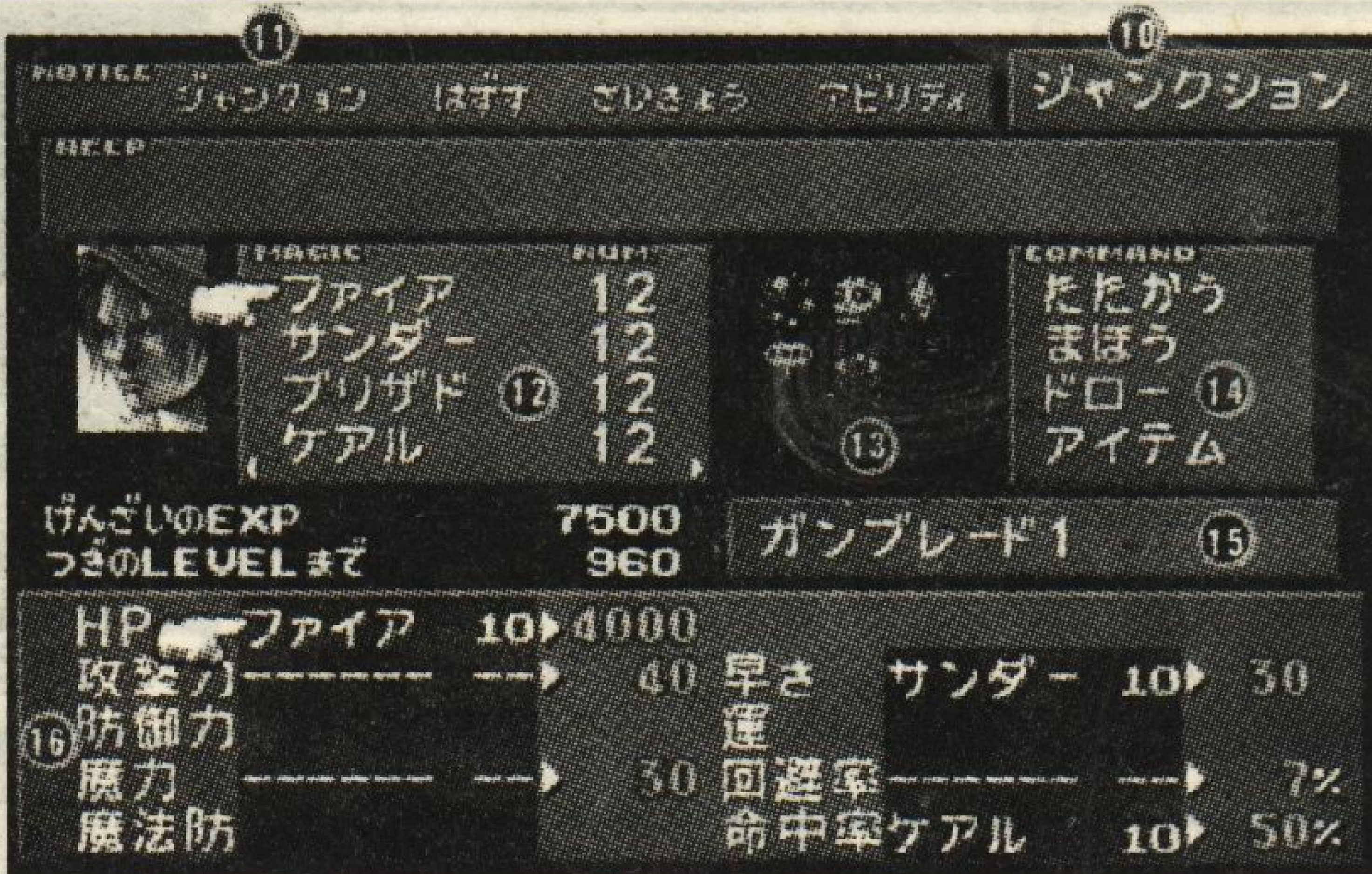


生存于沙漠的ムンバ（种族名称），长着扫帚一样的头和尾巴，这是其特征。性格：警戒心强，有点怯懦，但是，ムンバ重感情，永生不忘受别人的恩惠。而且，由于是生存于沙漠，有可能与沙漠监狱的事件有关!?

身形如狐狸，起名为ムンバ。有点象陆行鸟，喜欢漂亮，爱刨东西；沙子一多，就忍不住要用尾巴进行清扫，为了不忘记施恩的对方，而舐对方的血。由于记住了血味，对方外貌无论如何变化，都能认出。即使对方在完全不同的世界，只要ムンバ闻到熟悉的气味，它便能确认出你的存在。

解析 具有无限个性的JUNCTION系统!





①G・F JUNCTION的窗口

G・F在战斗胜利后获得能力点并且成长，最后渐渐领会到新的能力。因此G・F不但是强化自身，对人物的行动也有影响。在此画面中，把G・F相连通使战斗可更有利的进行。

能力的种类大致有6个，是由预先AP加法而决定并学会的，从哪个开始学是自由的，但是也有特殊情况，有的能力要知道学习的条件。

1. JUNCTION能力：对人物进行JUNCTION，使特性可以カスタマイズ。(例)攻击力JUNCTION、魔法防御JUNCTION、状态JUNCTION等。

2. 指令能力：是对G・F JUNCTION的人物装备的指令中追加可在战斗中使用的战斗指令。(例)魔法、DRAW、G・F、放弃、物品等。

3. 人物能力：使G・F JUNCTION中的人物具备有特殊能力。(例)反击、HP 10%UP、保护等。

4. PARTY能力：如有一个人具备的话，同伴全体具有特殊能力。(例)不反击率减半、警戒等。

5. G・F能力：强化G・F自身的能力。有了G・F就是自动机能。(例)G・F攻击力10% UP、G・FHP 20% UP等。

6. 菜单能力：是在菜单上使用的，知道了G・F就不同有必要安置在人物上，无论何时都可使用。(例)物品合成、侃价。

②菜单选择

G・F JUNCTION或是解除其。还有从所有的东西中所选择最强的进行JUNCTION也可以，G・F所具的能力详细可以看到。

③-⑤

③游标所指的部分表示出说明来。人物的插图。⑤人物至今取得经验值的累计，到升级所必须的经验值数值。

⑥正在JUNCTION的G・F

现在正在JUNCTION的G・F的名称，不同的G・F与人物同样其基础参数不同。还有同队中有某人正安装时，别的人不能安装同一G・F。

⑦所得的G・F

现在所有的G・F表示，窗口下部上有三角形的箭头标志，有前后页的分别，可以表示是否正在JUNCTION中。另外，G・F的数目和得到方法至今仍是个谜。

⑧G・F级别

数这了和名称下面的气槽，表示各种G・F的级别，级别达到最高值，气槽变红时，会发生惊人的变化。

⑨人物参数

现今的参数由各种数值表示出，G・F JUNCTION中或是解除时，这些数值没有变化。参数是按人物级别比例增加，但对魔法进行JUNCTION时会发生很大数值变动。

⑩JUNCTION能力的窗口

为了强化人物而在不同领域内对魔法进行JUNCTION时，是在此画面进行。但G・F连一个JUNCTION能力都不知道时，就不能进行了。

⑪菜单选择

在各JUNCTION能力上进行魔法JUNCTION或是解除。选择"さいきょう"的话，会从所存之中自动选择人物最强的法进行装备。各能力详细也可见。

⑫储存中的魔法

表示与敌人战斗时取出魔法的种类和个数。窗口下部的箭头表示存在前后页，现知的魔法有火炎系、冰系、雷系、回复系、DOUBLE、ライブル，此外还确定有プロテス。一定要让惯用的魔法出场，发挥出其效用。

⑬状态有效表示

正用画像表示中不受到属性攻击。另外画像中的意思从左上按顺序为毒、即死魔法、石化、沉默、黑暗，它将表示现在的角色正处于什么状态。

⑭现在不能使用的指令

战斗时的战斗指令在这里表示。这些指令的种类每得道一个G・F指令能力就会变得更丰富。在页中介绍的"缴获"或是"W物品"可在下页的战斗画面中确认。值得注意的是此处的4项指令与以往的FF系列没有太大分别，只是将魔法指令改为了抽取。

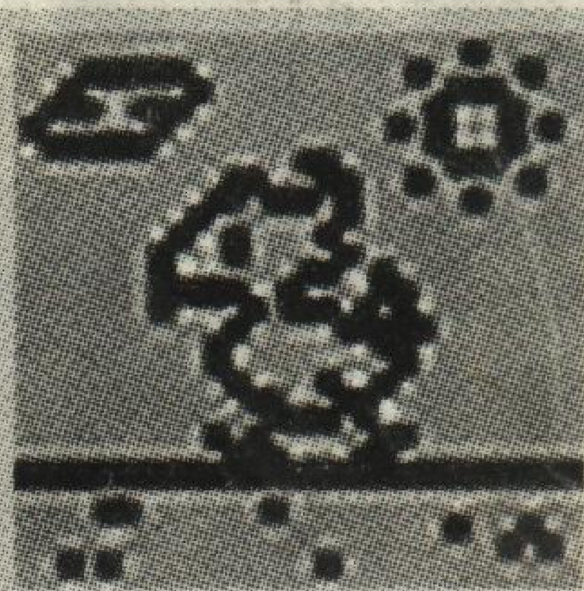
⑮现在装备中的武器

表示人物现在正装备的武器。名称后的数字表明什么还不清楚。是因JUNCTION而强化了吗?还是藏了些什么重大秘密呢?

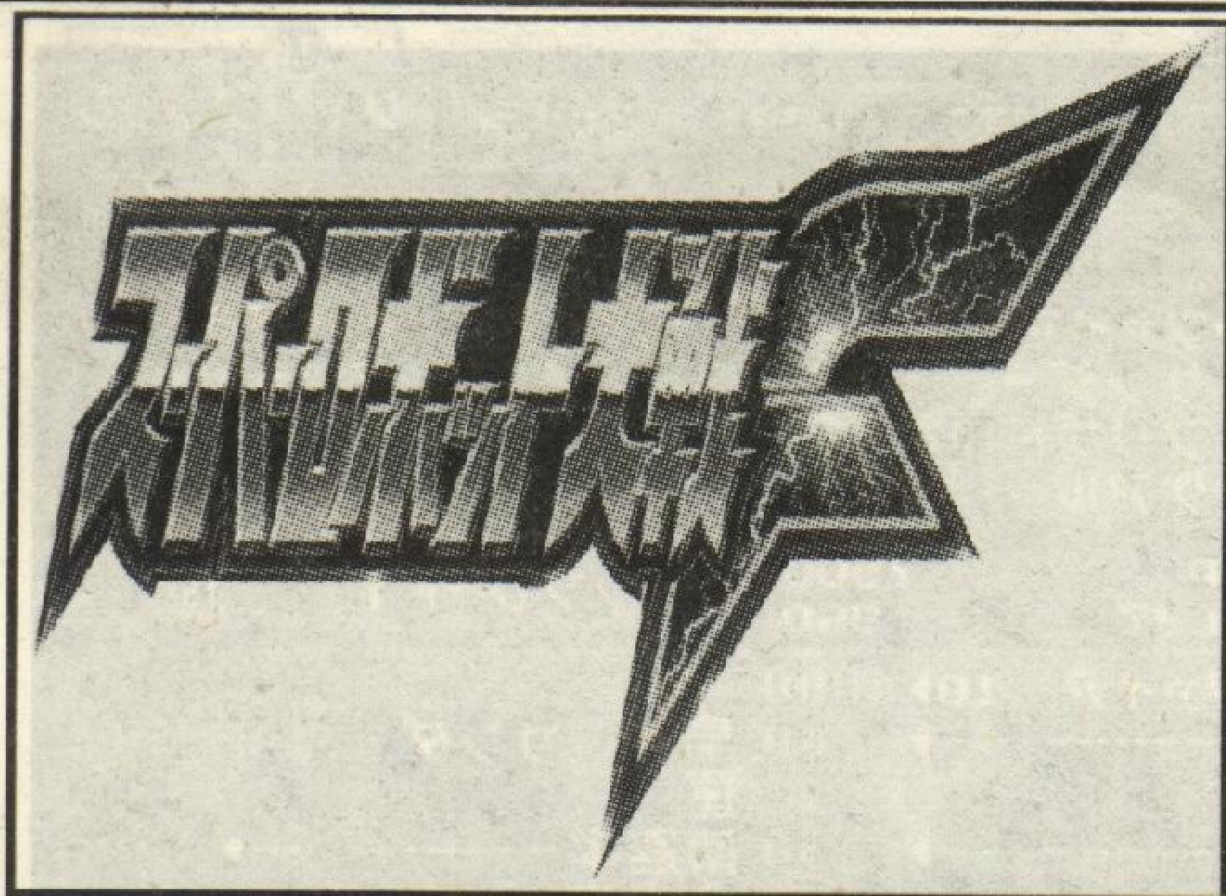
⑯JUNCTION能力在JUNCTION中的魔法

人物现在所持的HP、攻击力、魔法、速度、回避率、命中率6个JUNCTION。其中HP、速度、命中率被加入了魔法。装备越多威力越大，应不断加入不同的魔法。还有，属性也有影响，例如在攻击力上装备FIRE，就会有炎属性的攻击。同理，在防御力JUNCTION上加入属性，如：装上ブリザド时冰属性的威力就会减轻。这与前作中出现的フレイムタン和フレイムメイル可达到同样的效果。装备的魔法是可以解除的，但在作战前最好还是将其装备上，以免被更强的敌人打败。

对应PDA的FFⅧ



在刚刚结束的东京游戏展上SQUARE向大家展示了PDA中陆行鸟的一些画面，由于加入了此系统使得这个游戏在趣味兴上达到了系列的最高峰。



超级机器人大战F

新作追踪



责编/E·T

厂商:BANPRESTO
类型:S·RPG
媒体:CD－ROM
发售日:1998年12月10日

SS版重量级软件《超级机器人大战》PLAY STATION完全移植!!

"超级机器人大战F"以及"完结篇"能在SS处于市场劣势的情况下达到百万的销售量(两部总和),说明此游戏有着绝高的人气度,不过PS的玩家对只有SS上发售颇有微词,其实BANPRESTO在创作本游戏时很可能已经有意在两机种上制作(猜测),只不过SS的2D机能稍胜而先于PS发售,至于PS版的移植工作也在"完结篇"结束后快速进行中了,不然不会这么快就公布12月发售了。

PS版与SS版的内容完全一样,其基本系统与"第4次"一样,并且加入了后来"魔装机神"中的某些创意。可以说是"第4次"的进化形态。本作的完结篇也会有99年的3月登场,这样它将继承PS版"F"的全部资料,如果你想完整PLAY这个作品就保存你的SAVE吧!



不同于SS版的宣传海报!

PLAY STATION版完全再现了SS版的全部内容,在细部上又有所改善。



◀PS版的宇宙地图背景用多边形表现。

◀重要事件忠实于原作的插在整个剧情内。

◀我军增援部队登场的时间地点与SS版相同。

▶所有重要事件场面都可听到声优的配音演出。

包括四种性格的十六个主角 主人公的选择

主人公除了前作中的8个人以外,再有就是本作中新登场的8名主角,开始时会出电脑随机选出,但名字,容貌等可以自由变更,声优也会根据你的不同选择而变化,主人公操纵的机体分为REAL系以及SUPER系,剧情也会因两个系别而发生分岐。

爱与正义的热血汉



声优 难波圭一



声优 林原めぐみ

喜欢异性的理论家



声优 堀内贤雄



声优 宫村优子

有点怪的孩子性格



声优 石野龙二



声优 日高のり子

酷并且自恋的性格



声优 关俊彦



声优 绪方惠美

万能侠Z与EVA等新旧机器人共同集结在此!!

主人公是连邦军郎德·贝尔队中的成员，乘座的机体是被称为PT系的“盖修班斯特”以及其MKⅡ，游戏中会出现各类机器人动画片中的角色与机体，当游戏进行到有关事件时都会以与原作一样的场面出现，不但如此，就连战斗中的动画都会以原作相同的场面表现，从而加大了战斗的迫力。

游戏故事背景是世界上不断出现的危机以及外星人的入侵，这使得万能侠Z、盖塔队、高达以其它守卫地球的超级机器人们联合在一起。游戏中必杀技的使出会由原作角色的担当声优喊出，再配上该机器人的原作主题BGM使得游戏就是一部活生生的动画片。

万能侠Z



⬆由兜甲儿操纵的万能侠Z其装甲厚度以及攻击力都十分高。

Z高达



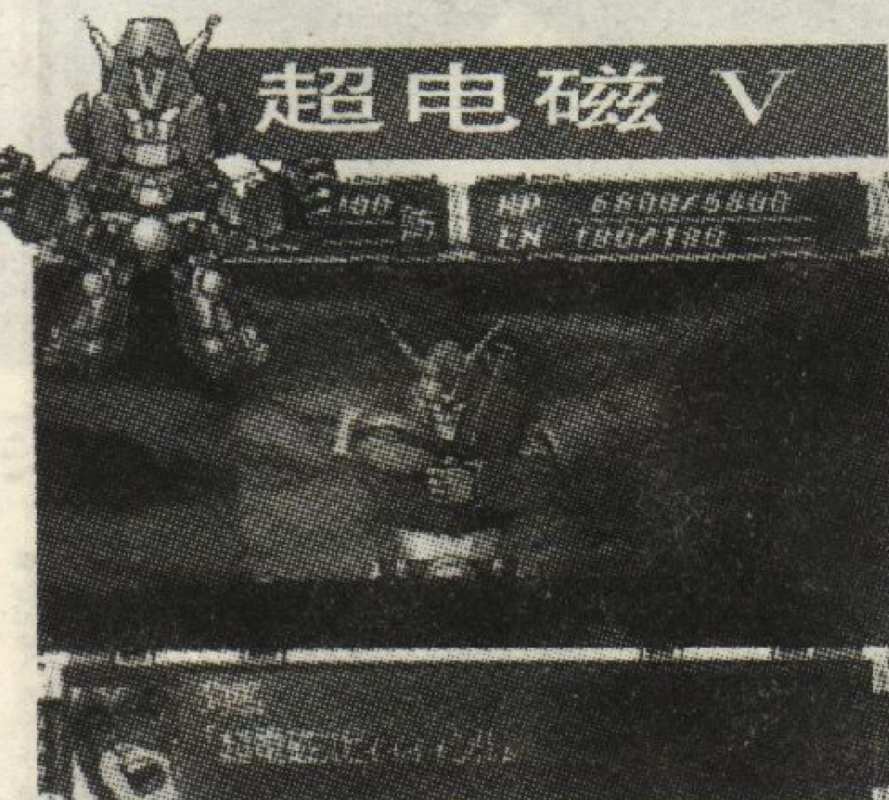
⬆卡缪·比达专用Z高达，超强力的米加粒子炮有击沉敌战舰的威力。

艾尔盖姆



⬆塔巴·麦罗德驾驶的重战机有防御光线兵器的能力。

超电磁V



⬆葵豹马驾驶的超电磁V的最强攻击招术便是超电磁螺旋冲击。

忠实体现原作气氛的战斗画面



▲初号机受到第3使徒的攻击。

▲闪光高达的SHINING FINGER攻击力超强。

◀再现原作场面的W高达与多鲁基斯之对决。

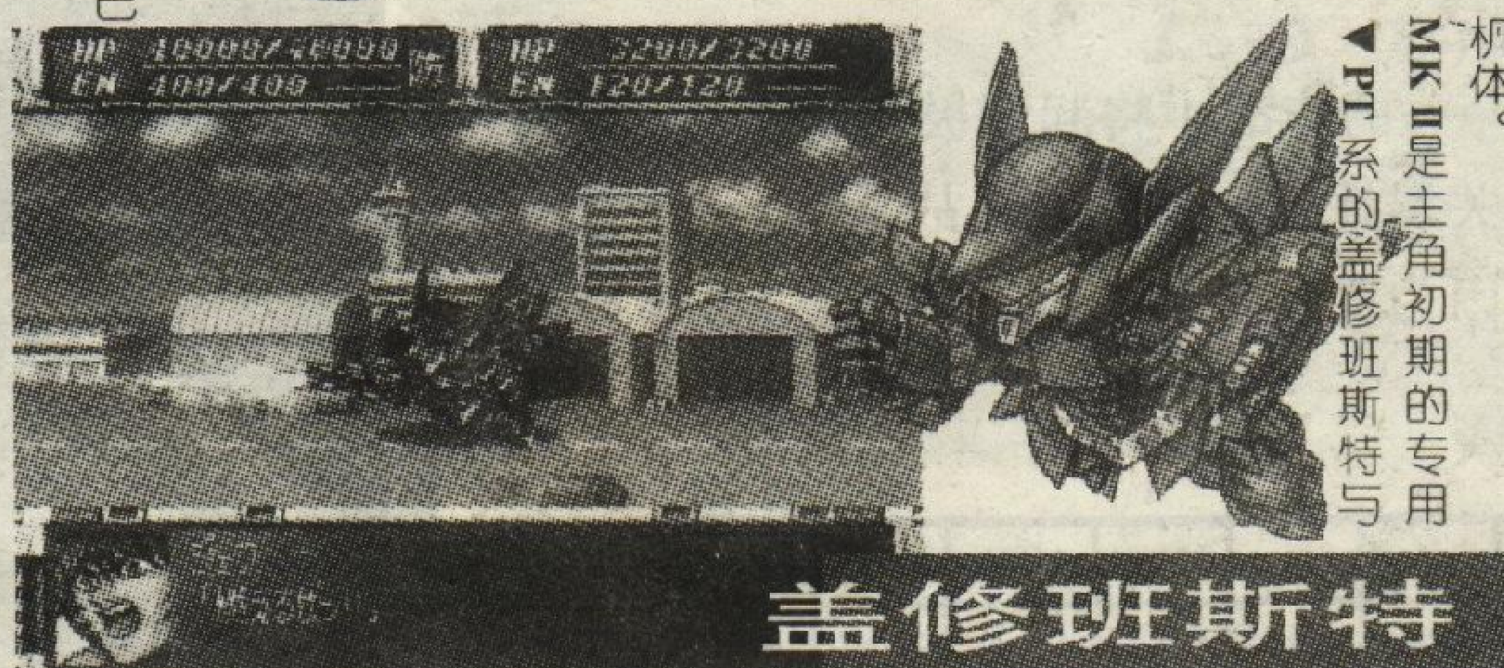
系列中的奇兵——原创机器人依然健在

塞巴斯塔



▶安藤正树的魔装机神塞巴斯塔之凤凰风翔破。

盖修班斯特



▼PT系的盖修班斯特与MKⅡ是主角初期的专用机体。

原创人物与机器人的能力是十分出众的!

新盖塔1号



⬆流龙马驾驶的新盖塔1号的最强必杀技“闪光之雷”可对敌人造成巨大伤害。

超兽机神



⬆藤原忍驾驶的超兽机神“断空我”的必杀技断空剑是接近战的有效武器。

战国魔神



⬆由北条真吾驾驶的战国魔神是以神秘陨石能源为动力的巨型机器人。

比尔拜因



⬆座间翔的第2座机比尔拜因虽然装甲比较薄，但是攻击力及机动性却是很高的。

PS版中会出现原创内容吗?

如果是原封不动搬到PS版上就没有任何意义了，虽然BANPRESTO没有公布任何有关原创内容的消息，但是就业界人事普遍认为原创内容几乎是肯定会出现，但是考虑到主线剧情与SS版的一致性，在剧情上不会有太大的出入，那么究竟是什么呢?我们也不要瞎猜了。到时看看BANPRESTO给我们准备了什么吧!

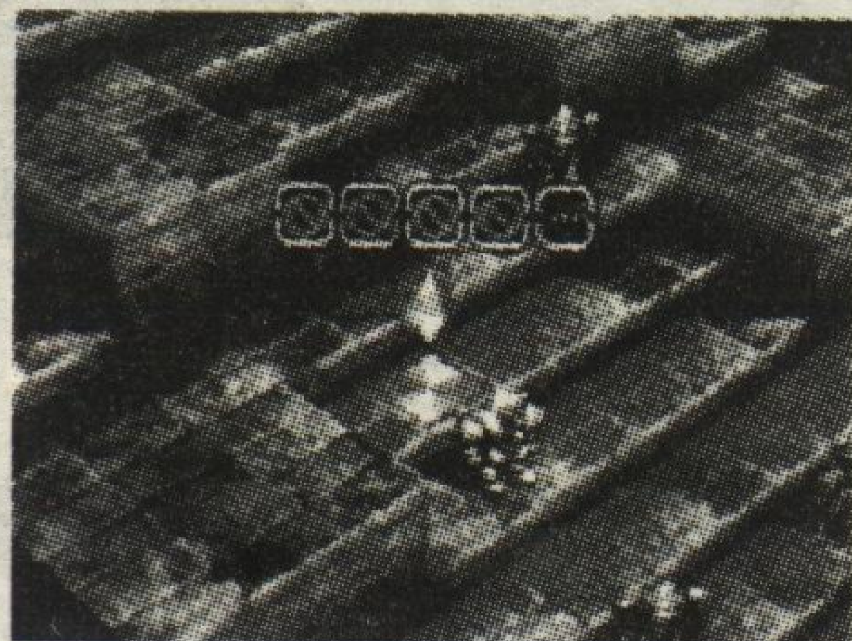


责编/DRAGON

梦幻骑士

完全攻略(下)

机种:SS	厂商:SEGA
类型:S·RPG	媒体:CD-ROM



由上期至此本游戏的攻略结束了,我想如果没有什么意外SS的攻略将基本上不再登场,取而代之的为下一代的主机上的游戏。接连作了SS中最后的两部有一定规模和制作水平的SLG的攻略(一个是《黑色细胞》另一个则为本作),在为制作文章而攻略它们时,发现这两部游戏的制作水平都很高,不仅是系统,画面及音乐都不比任何一款SLG作品差多少,

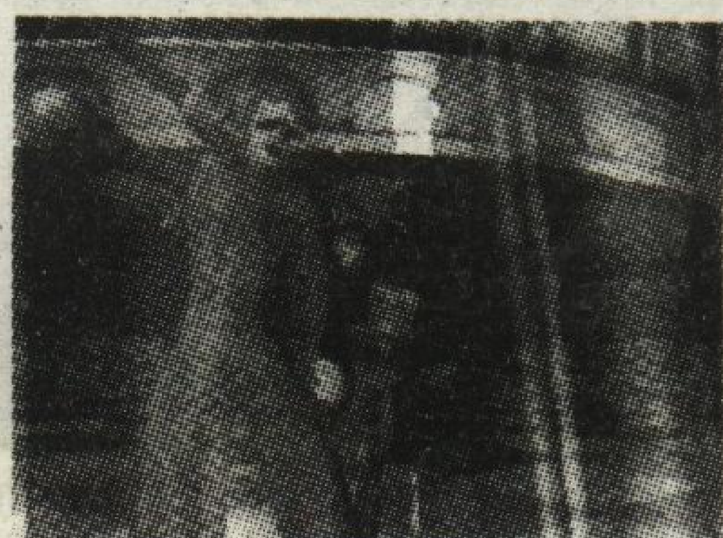


尤其于故事背景及设定方面均极富创意,在这一点上可能是其它作品不能比的。

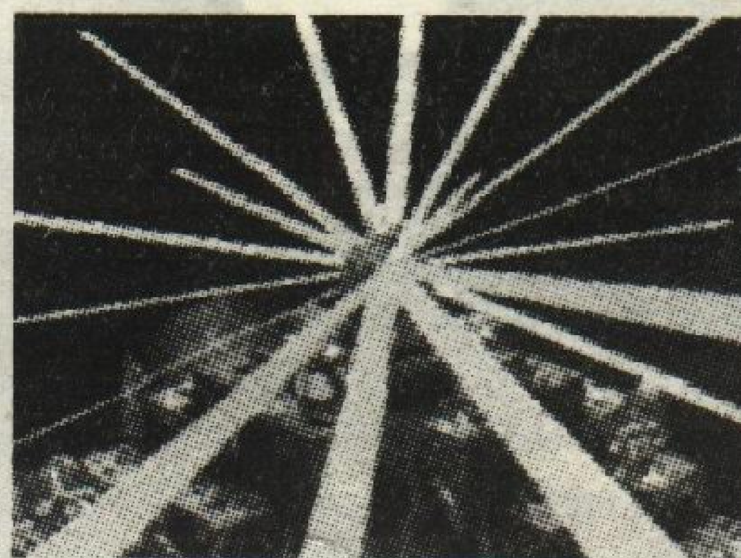


两部同为优秀的SLG中,本人认为各有千秋,《黑色细胞》在故事设定及人物形象和作战都极有创新,在那种一直处于压抑的气氛下进行着游戏这种感觉十分的特别。而本作则于地形效果和音乐以至于装备的设定上都有所创新,尤其是装备的武器设定可以说是给只知道装备刀,剑及枪炮的SLG带来了全新的感受。两部作品的优秀的确不象是在SS即将“退休”之前的“演出”,可以说看到这两作还以为SS正在发展阶段,唉!优秀作品真是来的太迟了。这两部作品都采用了带有SLG要素的RPG形式,故事情节与战斗分开交待,战斗场景运用逐一独立版图并视角空中45度俯看,这可以说是由《皇家骑士团》这一成功的SLG演变派生出来。这种形式在目前的次世代中利用极多,象《FF7》、《封神演义》等等,看来玩家对这种形式是认可的。





本作中的武器设定创意很前卫,希望能在以后的SLG及RPG中有所利用,这种直接便可提升游戏难易度的设定真是不应该就此消灭。不过这两部作品单一的流程方式在现今这个时代却显得过于单薄了。



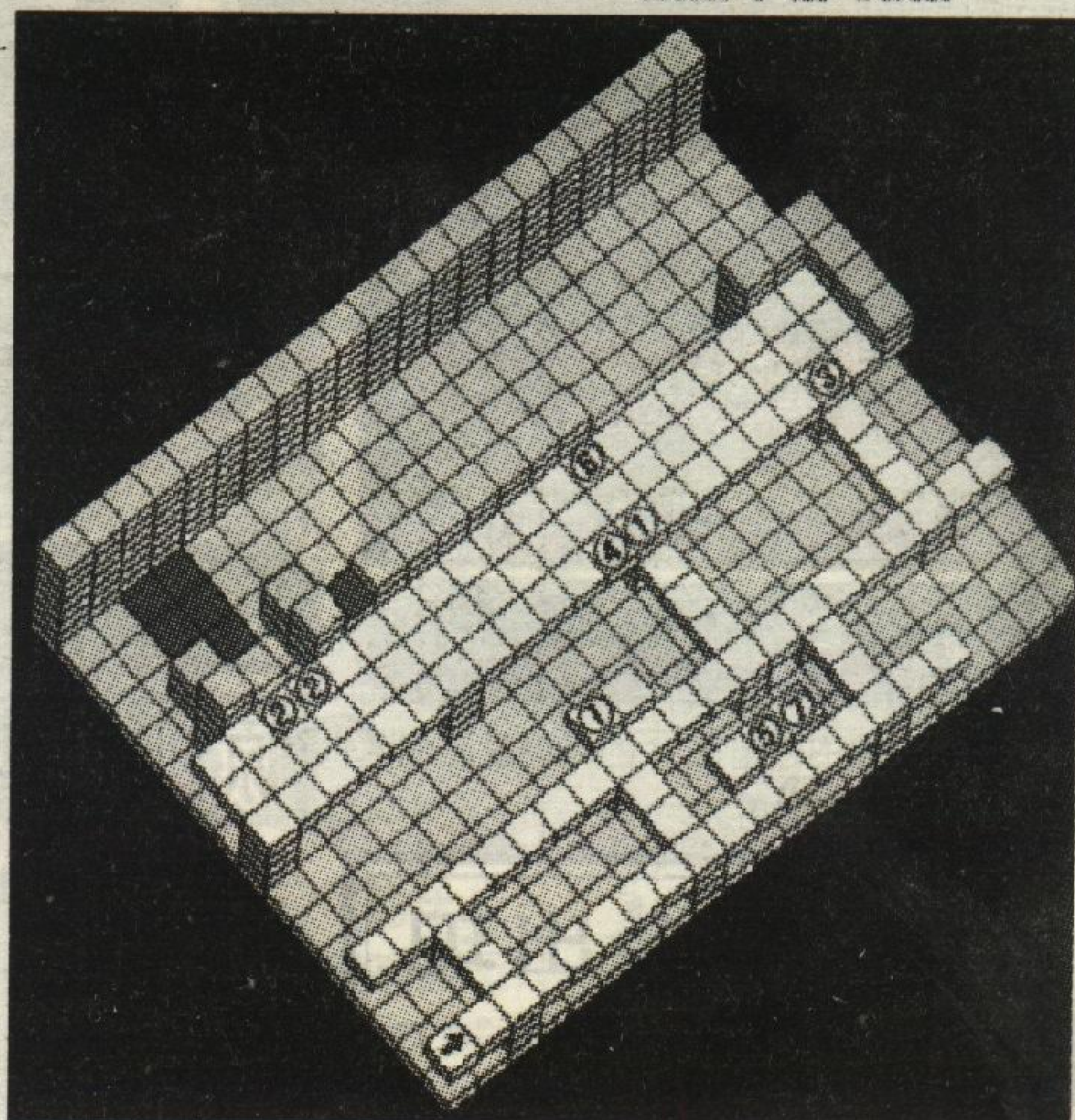
BATTLE25 飞行船

烟都~皇都

在狭窄的通路上进行的战斗,因为地点是在飞行船中,所以所有的地形效果都十分不利,道路的缺少使得己方不能施展围攻的战术。这里是基本上是一对一的对决,这就要考验己方队员的实力高低。另外,拥有良好的装备也是获胜的条件之一。

相比之下,间接攻击在这一关的作战中将起到极大的作用,各角色如果拥有间接攻击,将会在本关发挥的淋漓尽致。战斗中不要偏于消灭所有的敌人,因为胜利条件是到达指定地点。

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……残存者全员到达指定地点
气温……8℃
天候……小雨
出击人数……9



登场敌方资料

	敌人名称	数	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	メトロ	2	770	310	345	34	16	17	随机
2	メトロ	2	775	310	345	31	16	17	随机
3	テンペスト	1	755	290	290	39	17	17	随机
4	テンペスト	1	770	310	345	34	16	17	随机
5	テンペスト	1	775	310	345	31	16	17	随机
6	ディスチャージ	1	680	258	245	44	17	16	随机
7	ディスチャージ	1	680	258	245	44	17	16	随机

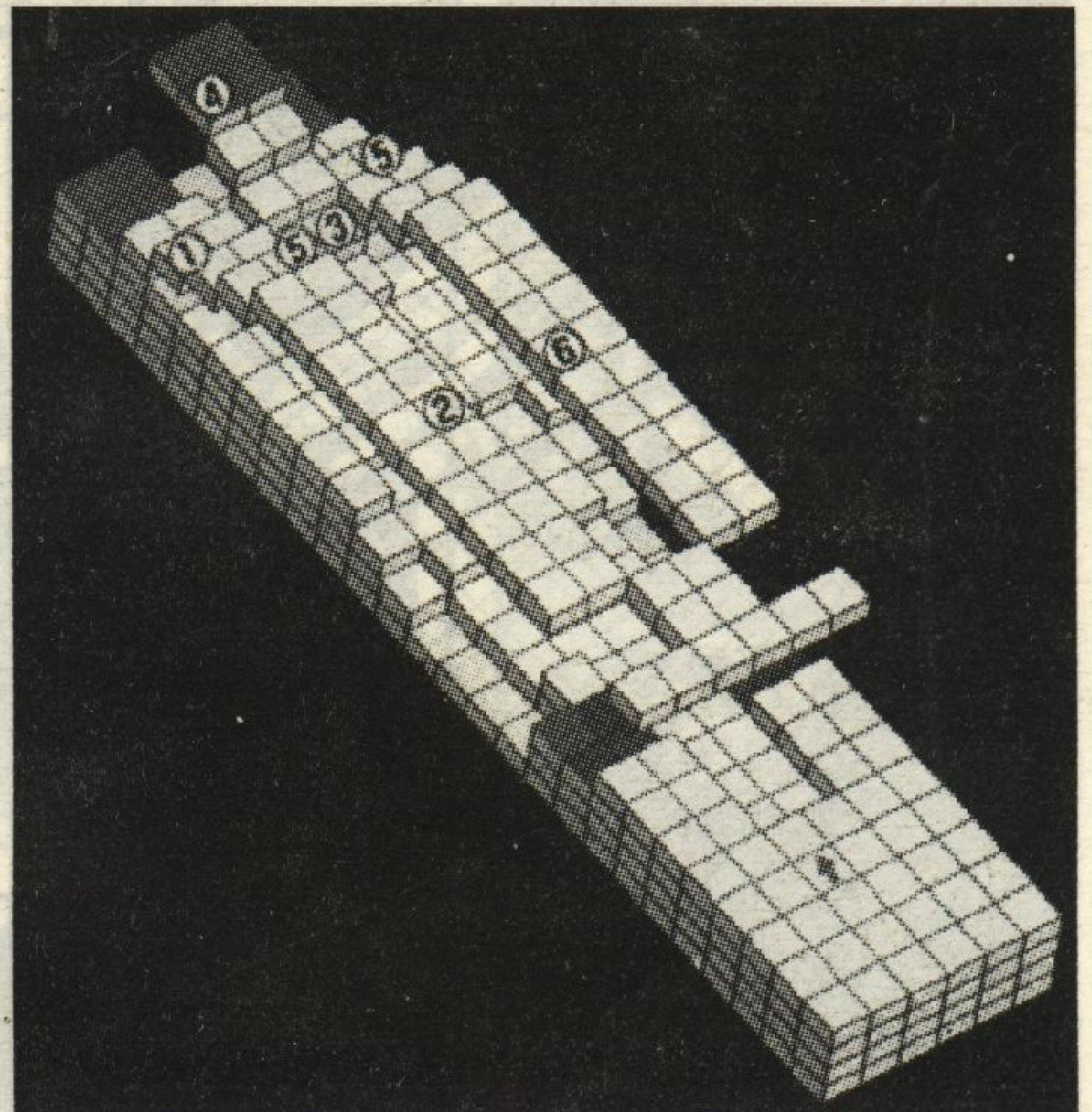
BATTLE26 列车炮内部

烟都~皇都

与下一关是相互连接的，侵入列车炮内部，地形依然不利于我方的进攻，这时作战的角色尽量保存实力，以免被敌人消灭，不过幸好本关的胜利条件是到达指定地点，所以难度上还算可以。

因为所处的地点是在屋内，所以温度比较高，武器的热量可能会导致角色们不能使用拥有强大攻击力的特殊技，在这里保存武器的温度也可以说是通过本关的一个条件之一。在地图中 3 的位置可能会发生激烈的战斗，来到此地点之前，尽量把敌人分散在其它地方的成员消灭，这样才能让大家顺利的通过本关。

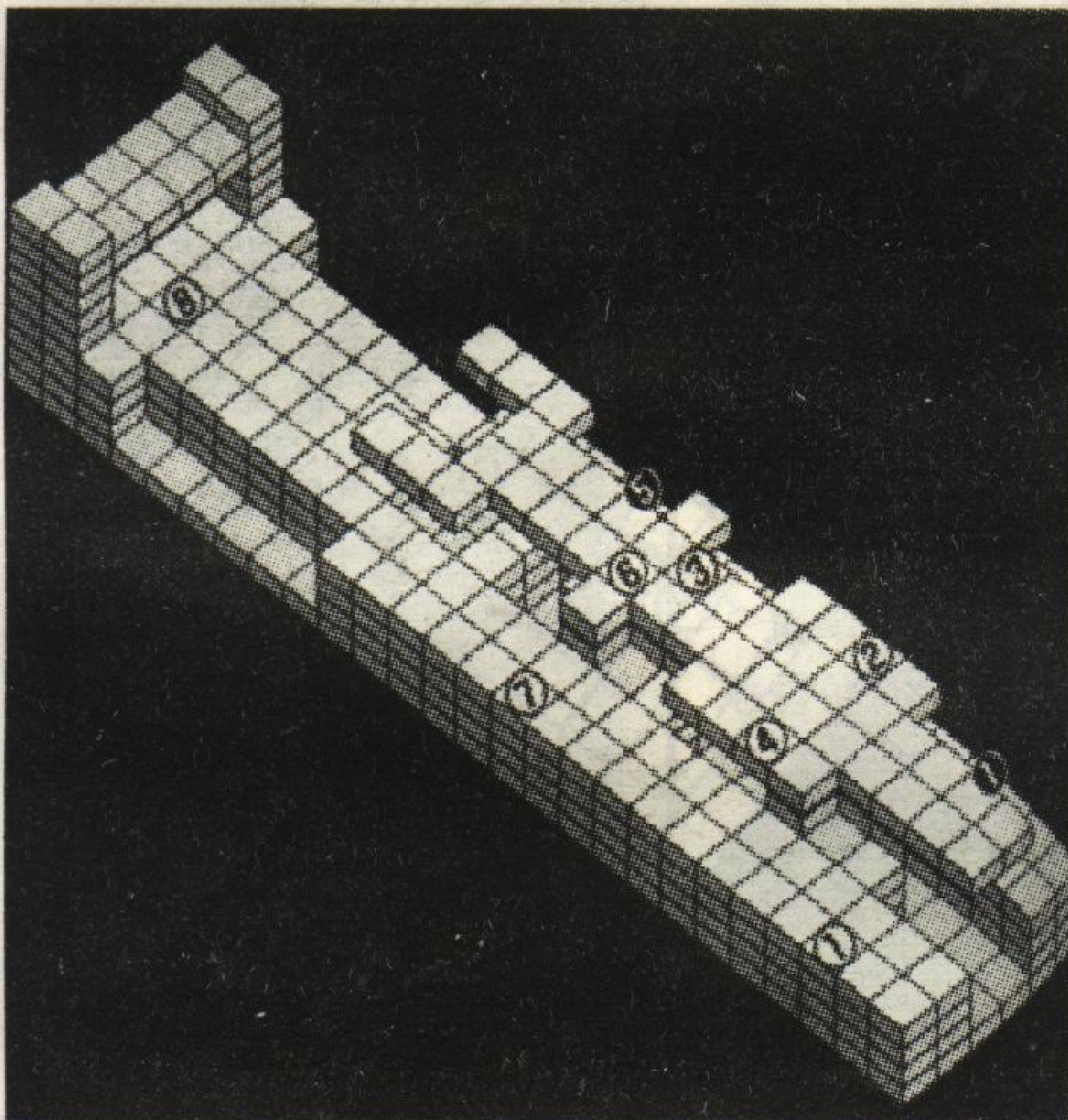
败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……残存者的全员到达指定地点
气温……26℃
天候……屋内
出击人数……8



登场敌方资料

	敌人名称	数	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ブラインド·G-B	1	665	274	220	48	16	17	随机
2	ブラインド·G-B	1	685	300	245	49	16	17	随机
3	ブラインド·G-B	1	760	330	336	32	16	17	随机
4	ブラインド·G-D	1	665	274	220	48	16	17	随机
5	ピックバック	2	655	325	300	35	17	16	随机
6	ピックバック	1	770	355	310	36	17	16	随机

BATTLE27 列车炮内部



烟都~皇都

连接上一关的战斗，本次侵入到列车炮的真正内部，将会与敌人的BOSS展开战斗，只有击败它才能完成本关的任务。通过前几关的锻炼，成员的能力可以说是能应付这场战斗的。

攻击的主要方式，是将分散在各个部分的敌人逐一引诱过来，再将其逐一消灭。另外，要小心因为敌方的BOSS也可能因为己方队员过于接近而前来进攻，因此在战斗的时候要谨慎，以免造成不必要的损失。

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……ボス的死亡
气温……25℃
天候……屋内
出击人数……8

登场敌方资料

	敌人名称	数	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ブラインド·G-B	2	780	360	315	38	16	16	随机
2	ブラインド·G-D	1	630	257	210	48	16	17	随机
3	ブラインド·G-D	1	674	286	245	42	16	16	随机
4	ピックバック	1	720	315	260	37	17	17	随机
5	ピックバック	1	755	310	330	39	16	17	随机
6	ピックバック	1	770	380	270	34	16	16	随机
7	ピックバック	1	780	360	315	38	16	16	随机
8	ヘルダー·リーン	1	900	465	420	48	16	15	随机

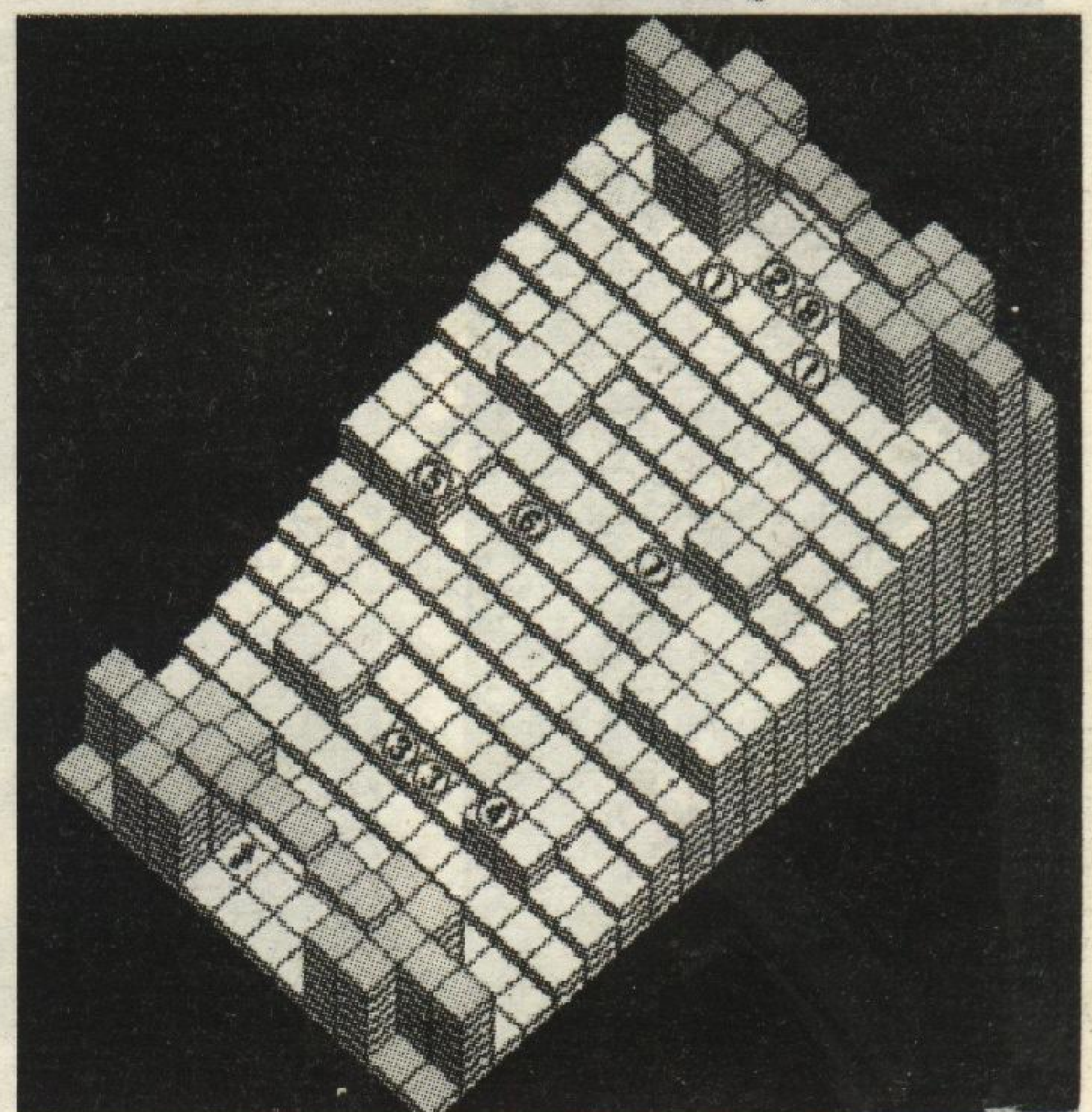
BATTLE28 城门

烟都~皇都

到了向敌人的总部发起攻击的时候，首先面对将会是城门的守敌，能否对付得了这些强大的对手呢？己方的成员实力也已不俗，但是如果不利用一些战术战略的话，失败也是会轻易出现的，希望玩家在这里要小心应付。

因为刚开始敌人所有的配置都比己方的成员配置要高出许多，所以他们可以利用这些优良的地形效果向己方发动进攻，而且就算是敌人采用防守，己方处于不利的地形之上攻击起来也比较困难。

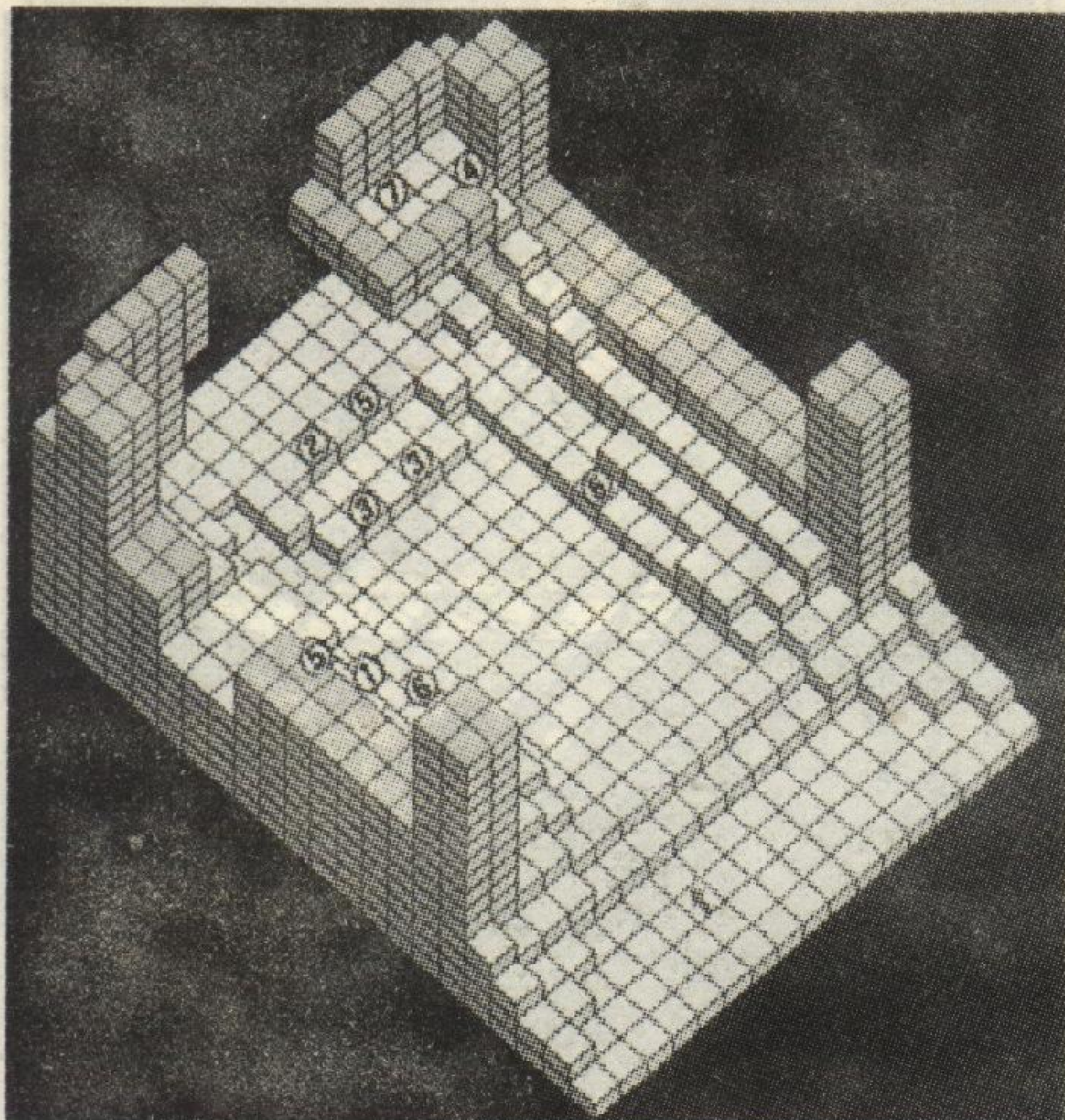
败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……18℃
天候……晴
出击人数……8



登场敌方资料

	敌人名称	数	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ピックバック	2	760	362	320	37	16	16	随机
2	ピックバック	1	796	383	336	38	16	16	随机
3	メトロ	2	802	343	334	40	17	15	随机
4	ディスチャージ	1	665	300	215	51	16	15	随机
5	ディスチャージ	1	715	336	190	55	16	15	随机
6	コンフリクト	1	840	268	381	11	18	18	随机
7	コンフリクト	1	840	310	355	12	18	18	随机
8	ブノワ	1	1300	550	550	45	15	15	随机

BATTLE29 宫殿内部



烟都～皇都

经过了艰难的苦战，终于进入到了皇都的宫庭内部，这次又将面对实力更为强劲的众多敌人。本次的任务为将敌人全灭，但是对方的实力大家有目共睹，采用一种特别的战术是可以将本关轻松突破的，以下将会作详细介绍。

介绍一种简单的过关方法，将己方所有成员分成两支部队，从两翼向敌人展开进攻，这样我们就不可能处于不利的地形之上，而且也不存在被敌人围攻的场面，善于掌握两翼展开的战术就可以轻松通过。

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……24℃
天候……屋内
出击人数……8

登场敌方资料

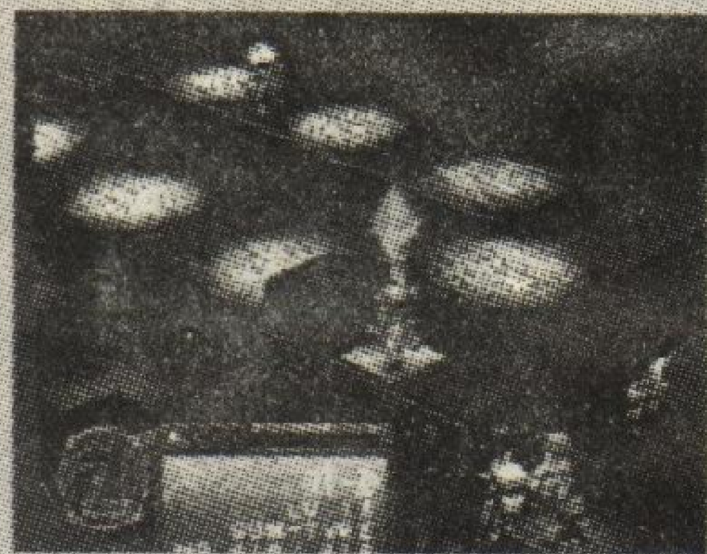
	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ベリル－A	1	760	362	320	37	16	16	随机
2	ベリル－A	1	775	373	340	38	16	16	随机
3	ベリル－A	2	808	389	360	40	16	15	随机
4	ベリル－B	1	650	342	263	56	16	15	随机
5	ベリル－B	2	729	342	210	57	16	15	随机
6	コンフリクト	2	820	300	340	10	18	18	随机
7	ワルター・ワンダレイ	1	1500	490	580	40	16	15	随机

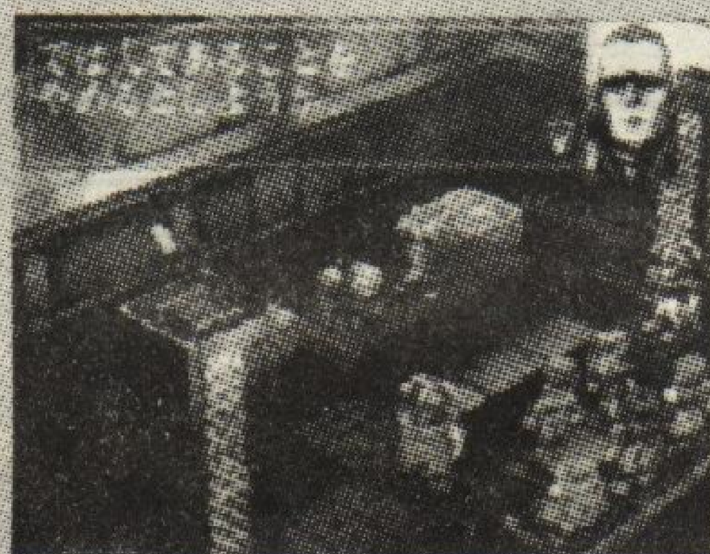
BATTLE30 ラボ

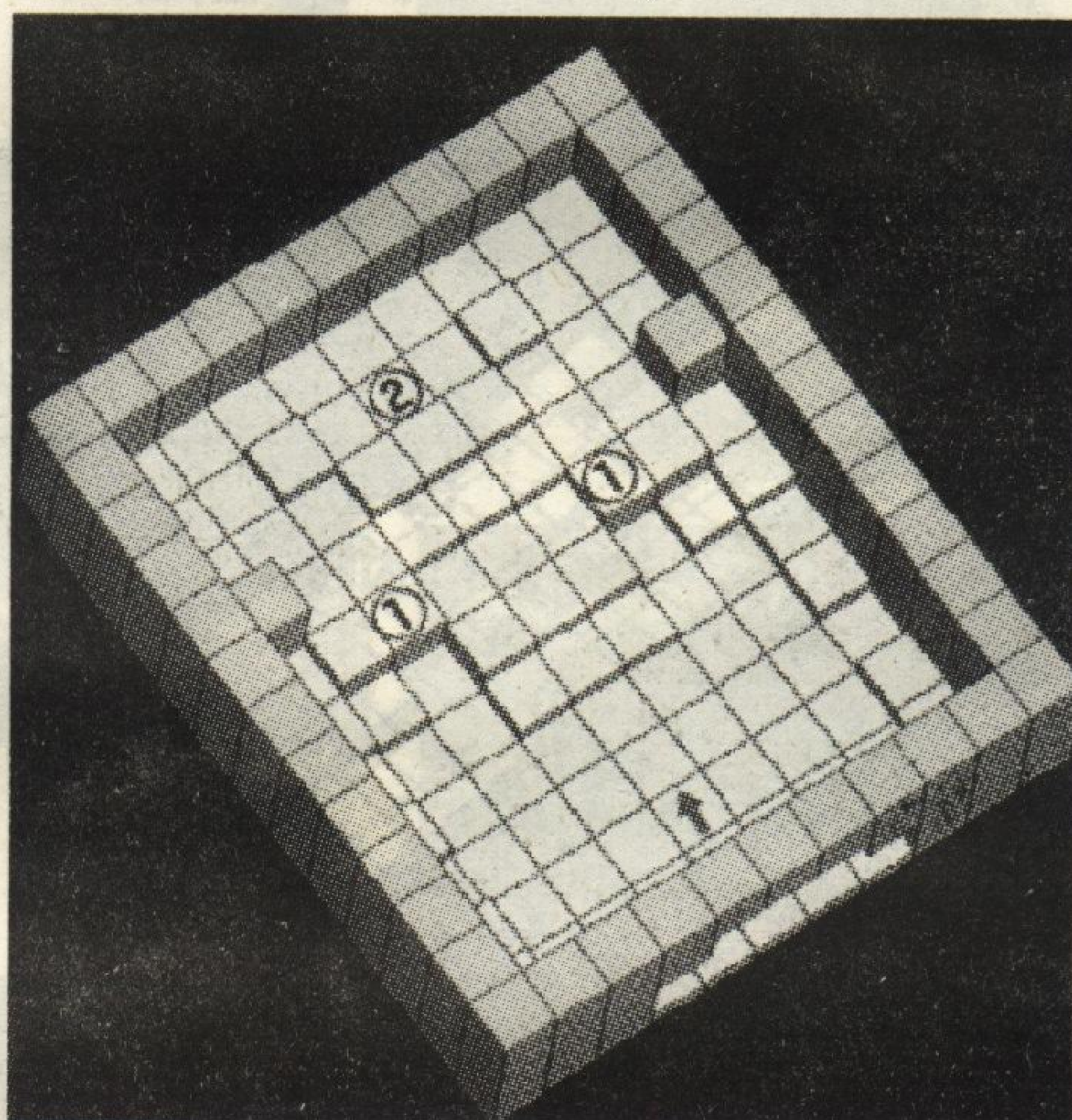
烟都～皇都

在研究所的内部会进行艰难的战斗，首先因为本次作战的空间非常的小，而且敌方的实力又更为强劲，所以就算只有三个人也会带来很大的麻烦。

在这种地形中，己方最好安排最有战斗能力的人物登场，并且在作战中己方的队员也不能独立出战，将敌角色逐一引来，逐一消灭。如果说本关的难度很大的话，那么也就是己方成员的等级水平不高。





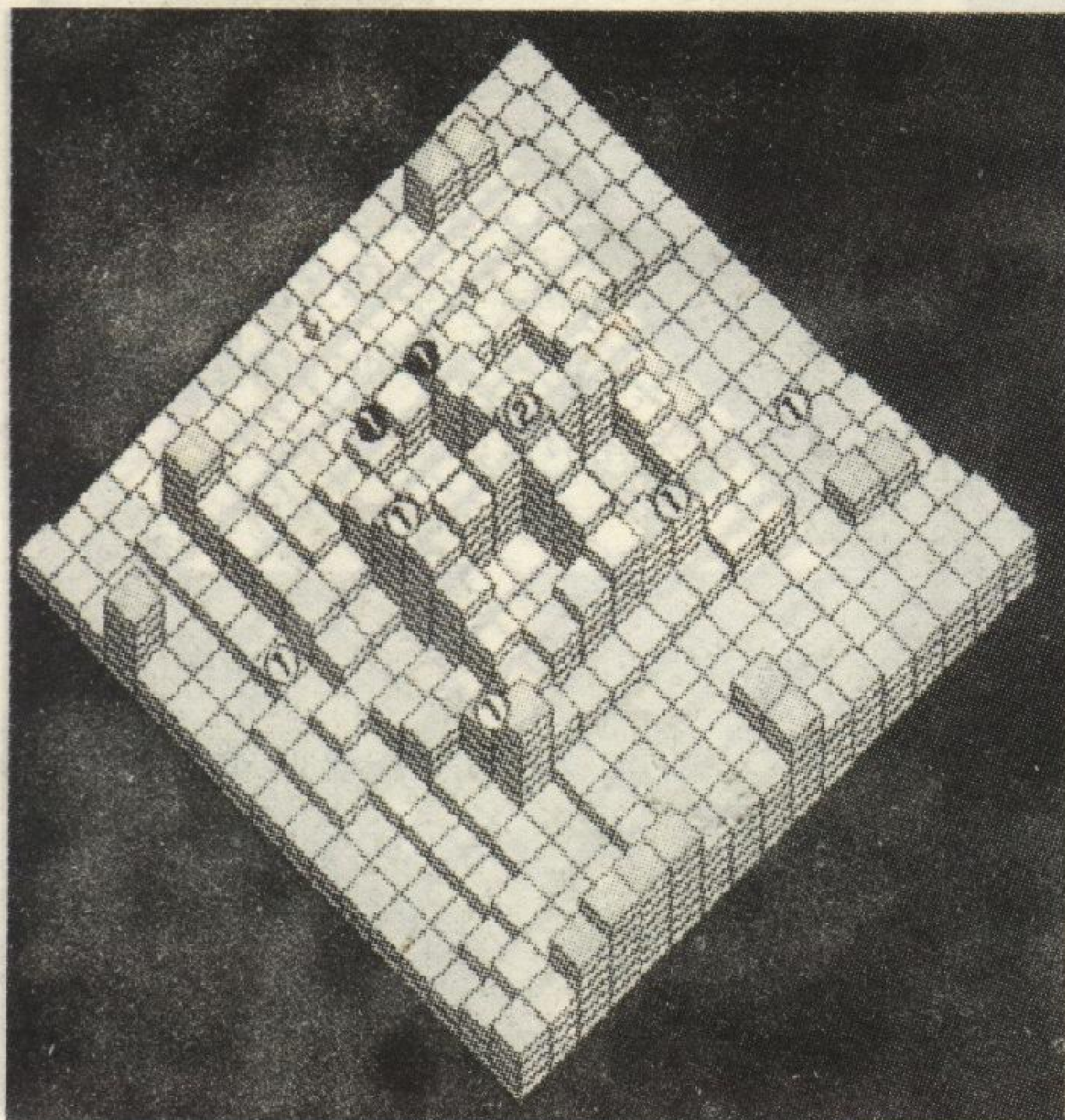


败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……ボス的死亡
气温……20℃
天候……屋内
出击人数……8

登场敌方资料

	敌人名称	数	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ブラインド・ロード	2	830	420	385	44	15	16	随机
2	ヴラド・レインズ	1	1156	530	480	42	16	15	随机

BATTLE31 ヴラド



烟都～皇都

终于可以与最终的BOSS作战了，本关的地形可以说是极不利于我方的，而且敌人还会有随机出现的大量增援登场，有时候也可以说是看运气的好坏了。

作战开始，如果你对自己的全体队员的实力有绝对自信的话，你可以将部队分成四个部分去共同展开战斗，但是基本上这样分队分带来不好的效果，这个建议可以将己方分队为两支，依然采用两翼进攻便可。





败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……ボス的死亡
气温……20℃
天候……屋内
出击人数……8

登场敌方资料

	敌人名称	数	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ブラインド・ロード	7	830	420	385	44	15	16	随机
2	ノイエ・ヴラド	1	2000	580	520	0	96	15	随机

电子游戏最新指南与攻略(5)

将于12月隆重上市!

蓄势而发,请期待12月的最强出击!

为了确保本系列丛书的质量,真正实现本编辑部对广大读者的承诺,所以我们决定将《电子游戏最新指南与攻略(5)》的推出日期顺延到12月。这样做主要是为了收集更多优秀的游戏攻略及资讯,使读者能从本书的每一页中获得需要的内容!

定价仅为 22元



内蒙古人民出版社

不容错过

邮购地址

西安市雁塔路南段11号

发行部(收)

邮编:710054

洛询电话:7809070

免收邮费

98年上半年合订本

将于11月下旬上市

超大容量 500页

精印超豪华装订 定价仅28元

汇集了98年1-6月号杂志中的精彩内容,无论在实用性还是在收藏性方面,都有着宝贵的价值。

留住精彩的每一瞬间,
记住我们是永远的朋友!!

邮购地址

西安市雁塔路南段11号

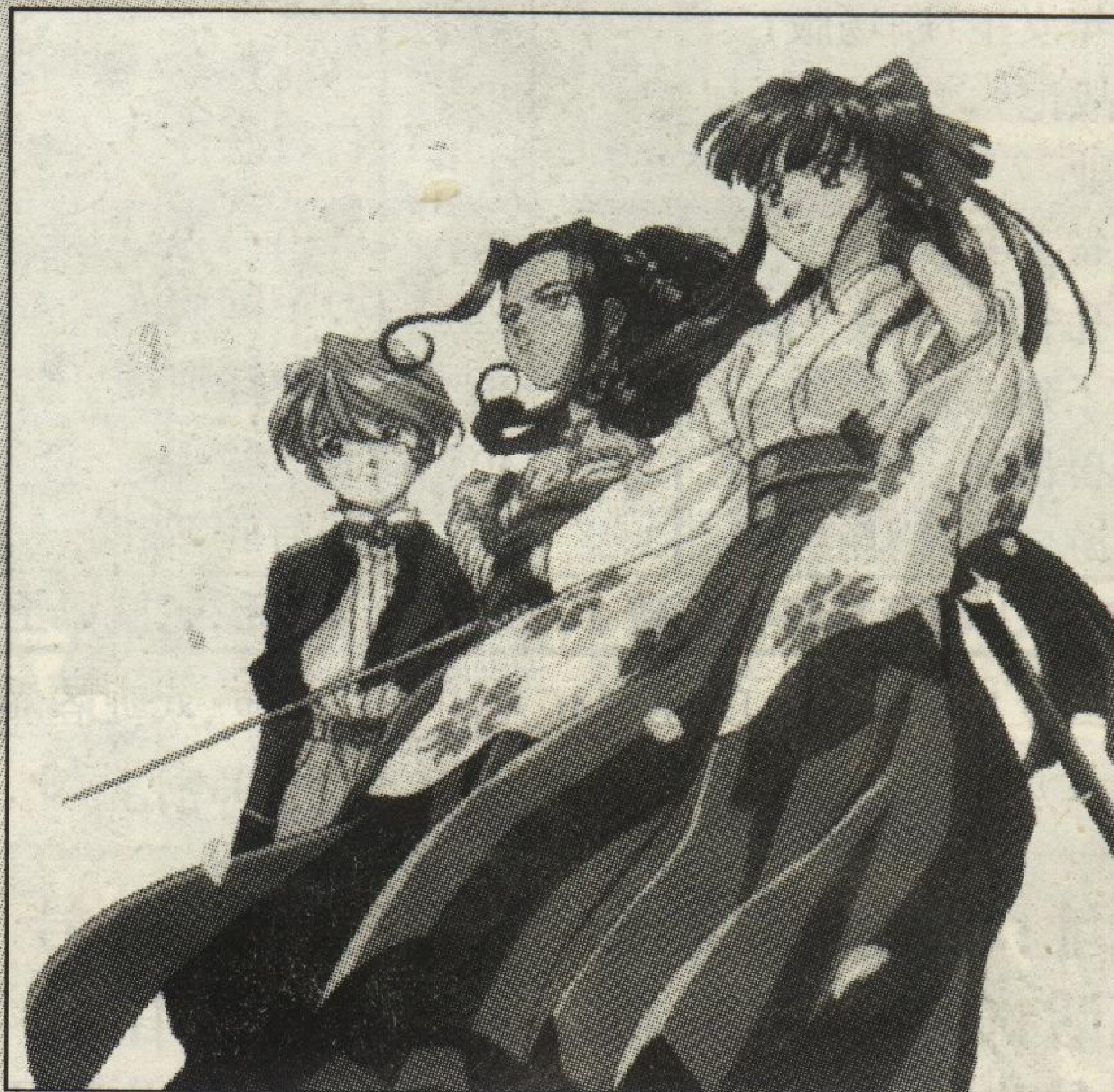
发行部(收) 邮编:710054

洛询电话:029-7809070

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98年上半年合订本



北京玮琦游戏

日本动画 VCD

动画 VCD

名称	枚组	价格
新世纪少年 EVA	13	195
新世纪少年 EVA(剧场版)	4	80
高达－新机动武斗传 G	17	320
高达－新机动战记 W	17	320
高达－08 小队	4	80
高达－0080	3	60
高达－0083	5	100
高达－0083(剧场版)	217	40
高达 Z	16	320
高达 ZZ	17	300
高达 X	2	320
高达 F91	2	40
高达－逆袭的夏亚	6	40
罗德岛战记	2	120
罗德岛战记(剧场版)	10	40
浪客剑心	2	40
浪客剑心(剧场版)	3	60
暗黑破坏神	5	100
DNA	2	40
樱花大战之花组专辑	3	60
樱花大战	3	60
万能文化猫娘	3	60
电影少女	3	40
千年女王(剧场版)	2	40
X 战记	2	80
卒业	4	60
孔雀王 Ⅱ	3	40
真孔雀王	2	220
圣子到	12	40
超兽机神	2	40
幽游白书(剧场版)	3	60
我的爱神	3	60
3×3 只眼	2	40
魔剑美神	2	40
超时空要塞－可否记起爱	12	220
超时空要塞 TV 版	4	80
超时空要塞 PLUS	3	60
超时空要塞 Ⅱ	1	20
超时空要塞歌集篇	24	430
橙路	2	40
橙路(剧场版)	3	60
蓝球飞人珍藏版	3	60
怪医秦博士	5	100
新足球小将	3	60
特搜机动队	7	140
宇宙皇子	8	150
宇宙骑士	2	40
新 IQ 博士	4	80
阿尔斯兰战记	4	80
超魔神英雄传说	2	40
红发少女	2	40
攻壳机动队	2	40
少女革命	3	60
天空战记	3	60
北斗神拳(剧场版)	2	40
口袋妖怪	1	20
魔法公主(剧场版)	2	40
时空的旅人	2	40
名侦探柯楠	15	280
魔法骑士	7	140
新海底军舰	2	40

音乐 CD

名称	枚组	价格
超时空要塞 7 实况演唱会	1	20
攻壳机动队	1	20
日本卡通主题歌集	1	20
新世纪 EVAGENLION	1	20
新世纪 EVA－DEATH 篇	1	20
新世纪 EVA－真心为你	1	20
新世纪 EVA－REFRAIN	1	20
新世纪 EVA－VOX	1	20
橙路钢琴曲	1	20
浪客剑心原声合集	1	20
浪客剑心主题歌合集	1	20
浪客剑心未收录合集	1	20
魔法公主电影原声集	1	20
电影少女原声集	1	20
宫崎骏作品经典集	2	40
樱花大战歌谣全集	1	20
樱花大战 Ⅱ歌谣全集	1	20
太空战士音乐集	4	80
太空战士外传音乐集	2	40
超级机器人大战	1	20

动画 VCD

名称	枚组	价格
东京爱情故事	11	200
悠长假期	11	200
恋爱世纪	11	200
同在屋檐下	12	210
同在屋檐下 Ⅱ	13	220
青春无悔	10	90
沙滩小子	12	210
101 次求婚	12	210

注:以上动画片每套邮费 10 元,两套 15 元,三套以上 20 元

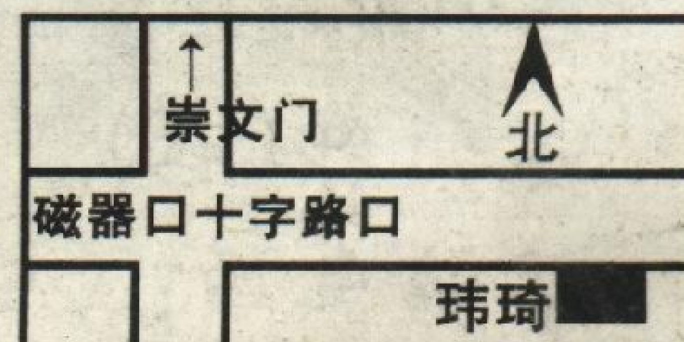
★世嘉 128 位主机 DREAMCAST 即将上市,欢迎各界玩友光临本店体验实际效果,外地邮购请电话咨询。

★本店销售 SS、PS,电脑软件及配件,品种繁多,价格低廉,供您选购。

地址:北京市崇文区广渠门内大街 88 号

电话:(010)67151137　　联系人:甘雨　　邮编:100062

乘车路线:乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市下车向东 300 米路南



幻想水滸伝 II®

机种：PS　类型：RPG
厂商：KONAMI　媒体：CD-ROM

Opening Movie

















108星聚集，仲间们各显神通！



在“R4”的片头中，
永濑丽子将会出现！









永瀬麗子

R4～山脊赛车4

机种：PS　类型：RAC　厂商：NAMCO　媒体：CD-ROM

R4™
RIDGE RACER TYPE 4

本名：永濑丽子
出生日期：1975年2月14日
出生地：东京
身高/体重：165cm/48kg
血型：A型
特技：游泳、吉它
趣味：驾驶、制作蛋奶酥
喜欢的食物：意大利肉汁汤
喜欢的游戏：吃豆
渡过假日的方法：购物
将来的梦：宇宙飞行员

Reiko







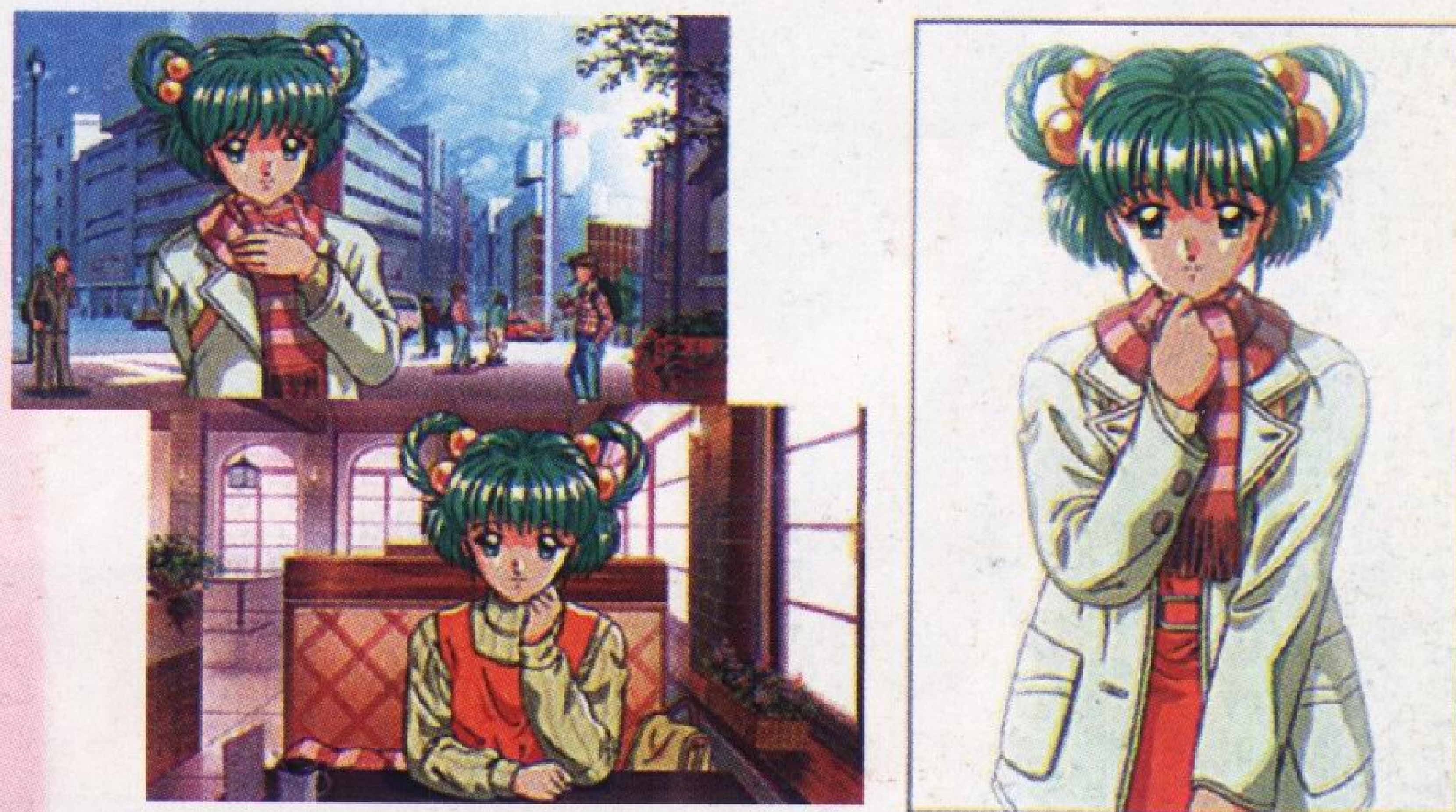
家用主机上，
赛车游戏的又一佳作！

注目点1 幼年时藤崎侍织会在游戏中出现



超级偶像藤崎侍织小时候是什么样子呢？这恐怕是所有侍织的FANS所最想知道的事情，在本作中，特别安排了诗织小时候的生活片段，大家可千万别错过呀！

注目点2 与馆林见晴的故事及结局



所有喜爱馆林见晴的朋友可要注意了，游戏中是有和馆林的故事及结局的，在这情节中大家可以充分认识其以往不为人知的魅力，并进而了解其细腻的内心世界。

注目点3 “心跳纪念品”的所有人物均会登场



在本作中，“心跳纪念品”的所有角色都将陆续登场，其精彩的演出将使玩家重新体会“心跳”那无与伦比的吸引力。

心跳纪念品系列VOL.3

ときめきメモリアル® ドラマシリーズ vol.3

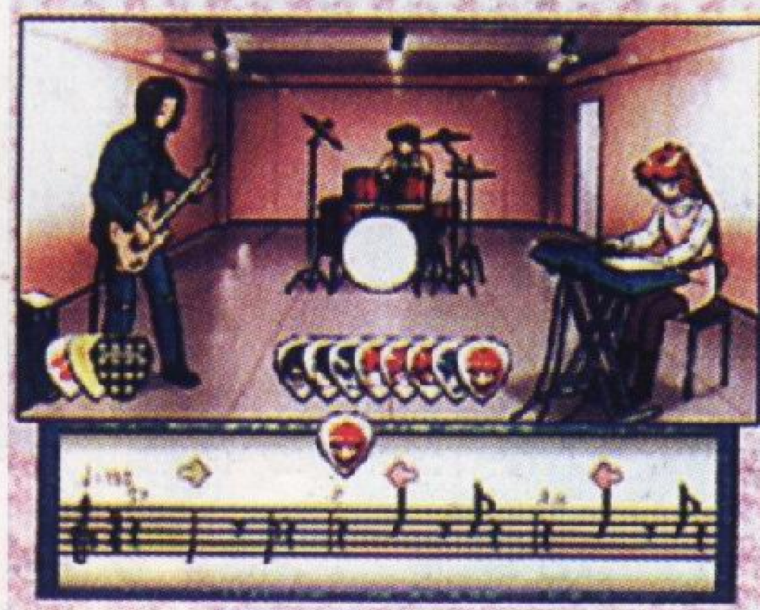
旅立ちの詩™

机种：PS，SS　类型：青春AVG　厂商：KONAMI　媒体：CD-ROM

如诗情怀













クラッシュ・バンディクー3 ブッとび！世界一周





古惑狼3

机种：PS　类型：ACT　厂商：SCEI　媒体：CD-ROM

华丽流畅的3D动作游戏再登场！



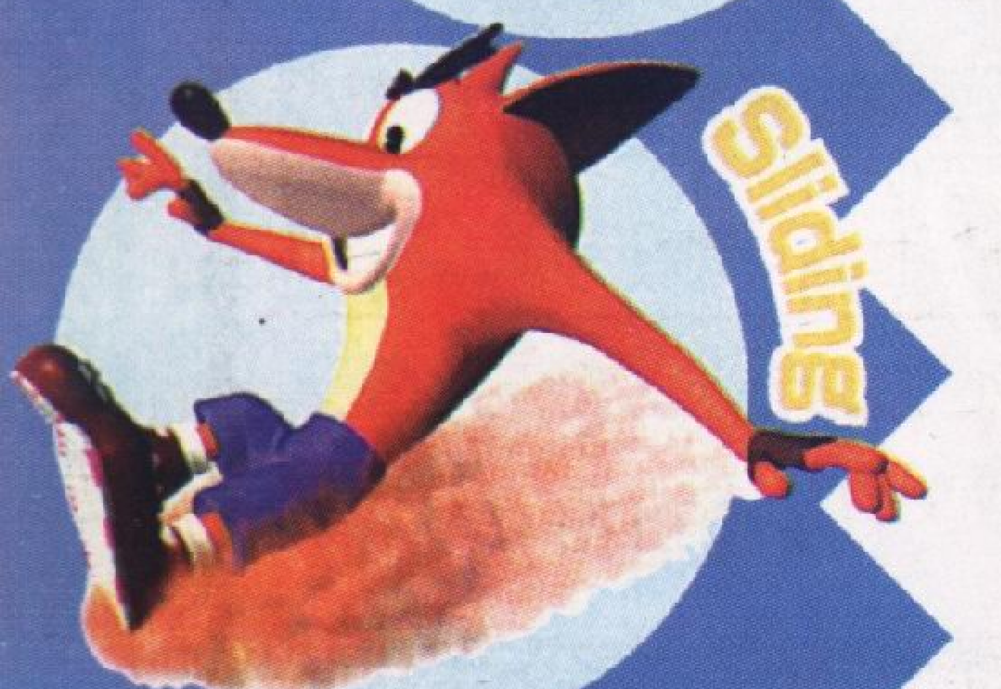






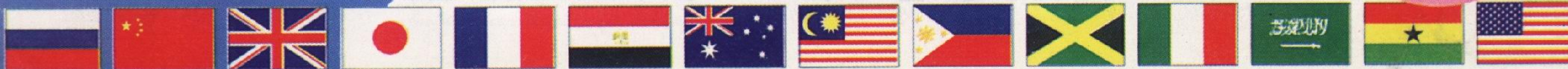








古惑狼的华丽大冒险！



☆☆北京腾达游戏☆☆

(邮购价目)

12合1	(12E)	第四次(中文)、口袋(红)、魔法阵2、大战略、第二次机械人、信长野望、太空战士6、暴龙世界、役满、方块Ⅱ等	75元
28合1	(JK-048)	破坏玛莉Ⅱ、饿狼RB、炸弹人6、口袋里怪兽(绿、青)、大贝兽物语、96格斗、吞食天地(中文)、杀人事件、圣剑传说、剑勇传说、幽白四、炸弹人3、门球2、美少女R、洛克人3、叮当赛车、实况足球、小叮当2、樱桃小丸子、蜡笔小新、忍龟3、雪山兄弟、兔宝宝、小旅鼠、玛莉兄弟、打砖、俄罗斯	170元
8合1	(AG806)	街霸2、魂斗罗、泡泡龙、小叮当、智慧方块等	45元
11合1	(11VT112)	96格斗、大金刚Ⅲ、机械人大战、役满、坦克等	60元
7合1	(AG702)	97FIFA、灌篮高手、足球狂、棒球、高尔夫、网球、保龄	40元
11合1	(11BM03)	RB饿狼、街霸、白书四、飞龙拳、忍龟3、美少女战士、冒险岛等	60元
9合1	(9VT119)	RB饿狼、98世界杯、街霸、幽白四代、麻将等	55元
10合1	(AG1001)	三国英雄传、96格斗、鬼太郎、大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、役满等	90元
8合1	(AG803)	96格斗、虎鸽、忍者龙剑、玛莉、碎石战士、南北拳	45元
12合1	(6B74B)	RB饿狼、炸弹、俄罗斯、恶魔城、宝石捷赛车、泡泡龙3、蜡笔小新、热血足球、玛利天地等	60元
12合1	(12RPG)	第二次机械人、吞食天地、龙珠Z、大战略、格斗中国人、玛莉、俄罗斯等	75元
7合1	(DY7-1)	RB饿狼、音速5代、灌篮高手、幽白Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ代	55元
8合1	(6B75A)	RB饿狼、音速5、热血系列运动等	60元
9合1	(AG903)	98法兰西、太空战士、罗马骑士、剑勇传说、圣斗士、其余重复	50元
9合1	(AG902)	超魔神英雄传、恶魔城、大战略Ⅱ、创世纪、勇者历险、其余重复	50元
14合1	(JR-1401)	杀人事件Ⅱ、音速6代、96格斗王、恐龙猎人、泡泡龙3代、玛利、中国拳外传、花式撞球等	60元
7合1	(BM701)	玛莉6代、破坏玛莉、玛莉四、玛莉医生、玛莉水管工、玛莉网球、玛莉撞砖	40元
6合1	(AG603)	腊笔小新6代、忍者龟Ⅲ、叮当、对战轰炸人、冒险岛Ⅱ、米老鼠5代	40元
8合1	(AG812)	RB饿狼、魂斗罗Ⅱ、飞龙拳外传、魁男、64玛利、格斗三人组、凤凰岛决战、玛莉4代	45元
11合1	(11VT112)	96格斗、大金刚Ⅲ、机器人大战、役满等	60元
5合1	(AG506)	98FIFA足球、克星兄弟、天使老人、叮当、小精灵	40元



GB有重复合卡:重复节目省略

	(GA008)	玛莉,魂斗罗,蜡笔小新,玛莉医生,仓库番,射击方块,阿弥驼等	40元
	(GA006)	蓝精灵,小新4,美少女战士,俄罗斯方块,太空侵略者,撞砖,坦克等	40元
18合1	(GB005)	96格斗,龙珠2,美少女战士,动物蓝球,大金刚Ⅱ,霹雳杀手,狮子王,斗神传,龟3,冒险岛,足球,玛莉,网球,米老鼠,撞砖等	105元
28合1	(JK-025)	96格斗,轰炸队,金钢战士,天使之翼,美少女战士,蓝球飞人,玛莉医生,忍龟3,忍者龙剑,世界杯,怒之要塞,鸟人战队等	125元
21合1	(21A02)	96格斗,侍魂3,玛莉4,剑勇传说,小新5,龙珠,食鬼,扑克王等	70元
	(GA007)	激龟3代,乱马1/2,玛莉,绝对无敌,坦克,电单车,方块,锄大D,仓库番,玛莉医生,忍者格斗,中国拳等	40元
36合1	(36D)	玛莉4,美少女R,蜡笔,泡泡龙,仔宝蛋,足球小子,扫雷艇,俄罗斯,仓库番,电单车,锄大D,网球,麻雀,骰子方块	60元
	(AG003)	樱桃小丸子,激色3,蜡笔,俄罗斯,网球,玛莉,撞砖,小丸子等	45元
39合1	(39F)	玛莉4,疾风少年,蜡笔6代,街头赛车,小魔怪,波子机,所罗门,太空侵略者,电单车,俄罗斯,网球,玛莉医生,撞砖,麻雀逃狱金刚,坦克大战,锄大D,超级机车赛,玩具方块,职业网球,博士小子等	50元
30合1		魂斗罗,忍者龟3代,俄罗斯方块,超级块金,米老鼠,越野机车,网球,仓库番,围棋,上海	40元
	(GA005)	幽白,元祖快杰,米奇老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满	40元

GB 单 卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略	30	蚯蚓战士	30	玩具总动员	25	大贝兽物语	33	国际象棋	25	美人鱼	25
口袋恋爱	30	98FIFA	40	三国中文	30	汤姆猫	25	忍龟Ⅲ	25	冒险岛	25
魂斗罗	25	月球大战略	30	世界英雄JET	25	蜡笔小新	25	异形Ⅲ	25	玛利Ⅱ	25
NBA JAM	25	怒之要塞	25	狮子王	25	杀人事件	30	上尉密令	25	街霸Ⅲ	25
饿狼Ⅱ	25	实况足球	40	泡泡龙	25	沙漠风暴	25	克星兄弟	25	暗黑封印	30
FI赛车	25	4驱小子	30	怪鸭历险记	25	超魔神Ⅱ	45	美少女战士	25	新钓鱼	25
破坏玛莉	25	忍者龙剑传	25	真实慌言	25	音速6代	30	四驱小子Ⅱ	30	荣光足球	30
风来西林	30	战斗原始人	25	大盗伍佑卫门	30	爆钓烈传翔	45	世界英雄JET	30	实况棒球	30
炸弹人	25	绿口袋妖怪	35	忍者神龟	30	帮尼兔	30	国盗物语	25	法兰西足球	30
魂斗罗	25	丛林王子	25	美国赛车	30	亚历兄弟	25	马利	25	忍空	30
双截龙	25	阿拉丁	25	大金刚3代	25	迷你机器人	33	兔宝宝Ⅱ	25	叮当	25
动物乐园	40	街头霸王	25	菲乐猫	25	海战	30	朱罗纪Ⅲ	25	口袋妖怪(青)	35
太空战斗	40	七喜小子	25	口袋(红、青)	各35	98海战	30	机械战警Ⅲ	25		
饿狼RB	25	洛克人5代	25	超魔神Ⅰ	30	白书	25	蝙蝠侠Ⅱ	25		
96格斗	25	X超人	25	昆虫博士	48	未来战士	25	李小龙	25		
斩红郎	25	牧场物语	40	天外魔境	45	蝙蝠侠	25	R型事	25		

MD卡: SLG 恐龙兄弟 28元

文字类	中国象棋(中文)	38元	大航海(中文)	50元	光明十字军	70元	众神遗产(中文)	84元
	太空战士(中文)	50元	悟空外传(中文)	50元	梦幻模拟战Ⅱ	43元	亚瑟(中文)	80元
	封神榜(中文)	50元	新超级大战	69元	织田信长(中文)	55元	中文三国Ⅴ(中文)	50元
	大富翁(中文)	50元	信长霸王传(中文)	68元	大航海时代Ⅱ	50元	吞食天地(中文)	45元
	三国Ⅲ(中文)	45元	古代封印	39元	沙丘	18元	光之继承者	75元
	水浒传(中文)	50元	皇帝财宝	65元	忍者武雷传说	60元	太阁立志传(中文)	110元
	中文三国Ⅲ+信长野望(中文)	89元	光明与黑暗(中文)	70元	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	50元		
	阿Q连环炮(中文)	104元	众神遗产	60元	皇帝财宝(中文)	68元		
动作类	格斗四人组Ⅲ	33元	音速4代	26元	漫画地带	27元	七喜小子	40元
	格斗四人组Ⅱ	30元	狮子王	50元	战斧Ⅰ	20元	蝙蝠侠与罗宾	28元
	格斗三人组	20元	丛林日记	35元	战斧Ⅱ	20元	水浒风云录	110元
	音速Ⅱ	25元	丛林Ⅱ	28元	战斧Ⅲ	23元	火枪沙丘合集	34元
	音速Ⅲ	26元	忍Ⅰ	20元	X超人Ⅱ	27元	外星战将	20元
	音速5代	45元	忍Ⅱ	20元	雌雄武士	20元	兽王记	20元
	蚯蚓战士Ⅱ	38元	复仇者	28元	侏罗纪公园	26元	北斗之拳	20元
	玩具总动员	38元	阿拉丁	28元	侏罗纪公园Ⅲ	45元		

☆☆ 北京腾达游戏 ☆☆

（邮购价目）

格斗类	真·侍魂	30 元	幽白 II	35 元	VR 战士 2	40 元	粒子斗士（3D 格斗）	50 元
	侍魂	36 元	16 人街霸	93 元	龙虎拳	28 元	98 格斗王（新卡）	50 元
	七龙珠	23 元	豪血寺一族	38 元	世界英雄	40 元		
	12 人街霸	28 元	真人快打 4 代	38 元	VR 战士对铁拳	35 元		
	饿狼 II	40 元	摔角擂台赛	45 元	武士之刃	60 元		
射击类	空牙	25 元	异形战士	30 元	雷电传说	20 元	飞狼战机	15 元
	真实谎言	28 元	骷髅行动组	50 元	飞机四合一	55 元	机械战警四	29 元
	越空狂龙	35 元	火枪英雄	20 元	飞机三合一	40 元	战场之狼	25 元
	魂斗罗	32 元	鲛鲛鲛	20 元	空牙＋雷电＋坦克	40 元		
	毁灭警官	27 元	机械战警	20 元	大坦克	20 元		
	沙漠风暴	28 元	异形	20 元	大旋风	15 元		
体育类	疯狂赛车	30 元	摩纳哥赛车	25 元	98FIFA	43 元	台球传奇	24 元
	顶级赛车	30 元	98NBA	43 元	实况足球 II	25 元	篮球飞人	28 元

邮费每盘卡 8 元，两盘 13 元，以此类推

MD卡 廉价卡	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	机器猫	18	快打拳头	18	森林守护者	18	蓝色霹雳	18
	足球小将	18	未来小子	18	007	18	摇滚赛车	28
	战斧 I	18	机动双警	18	大旋风	18	米老鼠 II代	18
	兽王记	18	唐老鸭	18	超音鼠	18	女子摔角	18
	外星战将	18	欧林赛车	18	四天明王	18	毁灭者	18
	格斗三人组	18	兵器之王	18	神奇男孩	18	死亡游戏	18
	机器战警	18	恶灵之城	18	骷髅城记	18	台球	25
	追踪 HQ	18	格斗英雄	28	大海战	18	海豚	25
	北斗之拳	18	DJ 男孩	18	时空战士	18	摩那哥赛车	23
	冲破火网	18	坦克	13	忍者龟	28		

MD 合卡

10 合 1	（BE－1002）	大魔界村、西部牛仔、格斗三人组、蝙蝠侠、机器战警、北斗神拳、圣战奇兵、陨石大战、魔法宝石、小鸡	60 元
10 合 1	（ME－1001）	音速小子、明星足球、兰波 3、世界足球、太空侵略者、未来赛车、仓库番、立体方块、第一滴血、顽皮索尼克	60 元
10 合 1	（BE－1001）	龙珠、世界足球、兔宝宝、兰波 III、立体方块、排球、魔法宝石、立体方块、小鸡、绘画工具	60 元
12 合 1	（KE－1201）	沙丘、模拟大富翁、赌神、天使之翼、究极麻将、旋转方块、仓库番、地面大作战、立体方块、绘画工具、死亡迷宫、魔法宝石	60 元
3 合 1	（KC－304）	空牙、雷鸟 III、坦克	40 元
13 合 1	（DM3016）	西部枪战、火枪英雄、外星战将	40 元
8 合 1	（SC801）	幽游白书、天空魔城、精灵小姐、魔法宝石、小鸡、仓库番、艺术图板、立体方块	50 元
4 合 1	（403－H）	机械战警、战斧 I、格斗三人组、大坦克	40 元

3 合 1	（ME－304）	侍魂、机器猫、西部牛仔	50 元
3 合 1	（DM3018）	空牙、大旋风、蓝色霹雳	40 元
4 合 1	（KC446）	格斗三人组、冰球、坦克	40 元
4 合 1	（DM－4015）	兔宝宝、原始人、索尼克、美人鱼	40 元
2 合 1	（KC－203）	火枪英雄、沙丘	34 元
3 合 1	（DM3001）	沙丘、美人鱼、兔宝宝	40 元
4 合 1	（F－407）	雷鸟、音速小子、外星战将、NBA 篮球	40 元
4 合 1	（DM－4010）	机械工战警、格斗三人组、战斧 II、丛林熊	40 元
3 合 1	（DM3002）	原始人、忍者蛙、顶级赛车 II	40 元
3 合 1	（DM3017）	暴力克星、战斗玛莉亚、火爆战警	40 元
4 合 1	（KC402）	美人鱼、蝙蝠侠、大坦克、外星战将	40 元
3 合 1	（DM－3015）	鲛鲛鲛、冲破火网、雷电传说	40 元

SS游戏	VR 战士 2	75 元	春风战斗队（3CD，附录像带，拼图）	160 元	斗士之历史	150 元	机械人 F 完结篇	730 元
	世嘉拉力	75 元	豪血寺一族（附原装 IM 卡）	260 元	VR 战士完美版	20 元	梦幻模拟战 V	730 元
	幽灵 8CD	280 元	紧张小子（附胸针等纪念品）	180 元	VR 战士写真集 LION	20 元	樱大战 II	730 元
	VR 特警 I	75 元	雷鸟 5 代（附雷鸟音乐 C 三张）	180 元	PS 铁拳 3 代	360 元	房车大赛	45 元
	VR 特警 II	85 元	喜欢你（2CD）	150 元	机动战舰	150 元	高达传说	150 元
	索尼克合集	75 元	SNK 最强马传说	180 元	电脑天使	150 元	制服传说	95 元
	东京番外地	85 元	台球 3 代	150 元	病毒（3CD）	180 元	J 联盟	65 元
	VR 战士对格斗之蛇	85 元	骨斗先生（2CD）	160 元	胜利足球	75 元	列岛震憾	70 元
	快打刑事	85 元	山卡赛车 II代	150 元	银河之星（对应解码器版本、附送人物纪念卡）	190 元	真说梦见馆	35 元

邮费每盘 10 元，两盘以上 15 元，以此类推…

推荐类（N64 位机卡）	玛莉奥	650 元	J 计划	280 元	玛莉奥赛车	550 元	太阳方块	650 元
	炸弹人	650 元	机器猫	650 元	星际火狐	650 元	007 黄金眼	650 元
	麻烦战士	650 元	水上电单车	650 元	暴力推土机	650 元	实况 NBA	650 元
	电流棒	650 元	FI 赛车	650 元	时空战士	650 元	VR 飞龙拳	650 元
	大盗伍佑卫门	650 元	Q 版足球	650 元	大金刚赛车	650 元	滑雪 1080	650 元
	耀奇岛 64	650 元	实况棒球	650 元	飞行之翼	490 元		

新到 98 实况法兰西足球 880 元　口袋妖怪 880 元（可在 N64 机上玩 GB 卡）　（邮费为每盘 30 元）

FC 主机：64 元每台（附枪、枪卡、双手柄、电源）　FC 精典 RPG 及 SLG 类卡带（玩烦了 PS 及 SS 游戏玩家不妨玩 FC 一试，效果虽不济但游戏性很高）

大战略	35 元	吞食天地 II	45 元	霸王的大陆	45 元	太空战士 III	45 元	圣火徽章 II	45 元
勇者斗恶龙 IV	45 元	重装机兵	45 元	荆轲新传	35 元	太空战士 II	45 元	半熟英雄	35 元
勇者斗恶龙四代	45 元	第二次机械人（中文）	45 元	圣火列传	35 元	太空战士 I	45 元	魔神英雄传	35 元

另：超任带节目一级软盘每张 3 元，30 张起邮，邮费 20 元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话：010－63153732　**联系人：**杨诺宾　**邮编：**100050

乘车路线：6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车



沈阳家庭娱乐精品店(电玩专卖)

(批发、零售、邮购、维修进口、国产中高档家用游戏机)

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
索尼(PS－7000型)机	1220	50	土星(SS·黑·白色)机	1050	50
索尼(PS－5903型)机(带VCD功能)	1480	50	土星(SS·灰色)机	1150	50
世嘉Ⅱ型机(赠卡)	165	30	世嘉彩色掌机	520	30
任天堂GB掌机(普·溥) 300	340	20	任天堂GB掌机(夜光·彩色)440	750	20

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS光头(长短线)	70	10	SS光头(三洋)	130	10	PS·SS对战线	25	10
PS光头(原装长线)	120	10	SS光头(JVC)	120	10	PS·SS两用枪(全功能)	120	20
PS手柄	15	15	SS手柄	15	15	PS·SS无线摇控柄(对)	145	20
PS原装手柄	60	15	SS原装手柄	50	15	PS·SS大播台(双人用)	180	40
PS3D振动柄	120	15	SS记忆卡(8M)	70	15	PS·SS通用电源	15	10
PS格斗手柄	40	15	SS加速卡(2M)	30	15	N64主机(全套)	860	50
PS记忆卡(15B)	28	10	SS加速卡(4M)	70	15	N64光碟机(赠碟)	1460	50
PS记忆卡(120B)	100	10	SS光电枪	28	15	N64手柄	140	20
PS·VCD卡(2.0版)	320	20	SS原装枪	180	20	N64金碟(A.B.C.D)/张	40/张	20
PS原装枪(化解危机)	180	20	SS原装VCD卡(2.0版)	320	20	超任金碟5张/套	120/套	25
PS无线大播杆	130	20	SS大播杆	90	30	超任双线火牛	35	15
PS金手指+98新书	80	20	SS金手指+98新书	80	20	超任·世嘉柄 20	10	10

特别介绍:宏信宇牌VCD游戏二合一机(赠724游戏+麦克+双手柄)1320元/台 邮费50元 超任光碟一体机(赠金碟5张)1280元/台 邮费50元 日本万用AV输出彩色打印机(赠色带·色纸)380元/台 邮费40元 暂停器80元 邮费20元 99年精美游戏人物挂历(多种)普通版(7页)12元/本 邮费5元 港版(13页) 18元/本 邮费5元 日本原装N制二手彩电(时价) 现货备有N64、PS、SS、超任、MD、GB各机种周边配件及软件、各机种软件邮购明细目录3元/份 欢迎函索。

★本店诚聘专业维修32位光碟游戏机技术人员一名,条件面议。

总店:沈阳家庭娱乐精品店(早8:30—17:30时 邮购只限总店)

地址(汇款):沈阳市沈河区小北关街92号(惠工板行一楼东侧) 收款人:赵三伟 邮编:110013 电话:024－88505596

分店:五爱市场游戏精品店(早6—14时)

地址:沈阳市沈河区风雨坛街五爱市场东区电器精品715档 联系人:佘拥国 电话:024－24141469

福州新迅

岂只是放心
赋与我高速



来到新迅您便真正进入次世代的天堂

您的赞赏是我们努力做到的目标

欢迎全国各地营销商加盟

- 主营索尼机(PS)、土星机(SS)、任天堂64位机(N64)、世嘉16位手掌机(SG)、任天堂手掌机(GB)及各机种对应的光碟,卡带及周边配件(如方向盘,大摇杆,光电枪,VCD电影卡,GB放大镜,皮套……
- 办理批发及邮购业务(因价格时有变动,请来电查询)
- 有售国内及港台综合类游戏杂志及攻略书刊
- 维修各种次世代机器
- 为方便本市玩友,可在本店预订各种机器,软件
- 大量供应与游戏有关之动画片

本月新产品

★彩色GB机配原装片,六种不同的颜色,供君选购

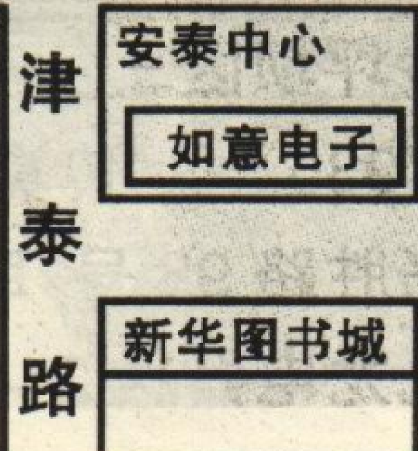
★PS原装鼠标,价格极低

★新原装主机PS——5552型配双原装手柄及原装记忆卡



八 一 七 北 路

津泰路





地 址

总店:福州市南营织缎新村8座底层34号安泰南面

联系人:陈先生 电话:0591－7563681

分店:福州市八一七中路588号羊洋口店

联系人:朱先生 电话:0591－3374961

分店:福州市大利嘉城A3－104新迅电子店

联系人:叶先生 电话:0591－3373505

邮购地址:福州市南营织缎新村8座底层34号安泰南面

收款人:陈斌 邮编:350001 咨询电话:0591－7563681

武汉 新境界俱乐部

★批发零售各类PS、SS、GB、世嘉彩色手掌机及各种配件、周周设备及数千种软件。

★面向玩友提供租、换碟卡业务，备有最详尽港台攻略，精选推荐5寸双制二手彩电（可收电视），460元/台

★最新最全动画，游戏精品、VCD、音乐CD、MTV、相片、钥匙扣、模型、文化衫、背包、钱罐、挂布、海报、记事本、拼图……

★隆重推出挂历精品、98格斗王、樱花大战……资料备索，全套5元

专卖店新开业：江汉区民主一街177号新兴电子商场内

俱乐部迁新址：江汉区三民小区6号楼2单元2楼5号

邮购（通讯）地址：江岸区堤角前街1号

邮编：430011

TEL：027－82851346 联系人：赵军

网址：yc－dev. hb. cninfo. net/~xjj

对外网址：WHXJJ · YEAH · NET

请你垂询 广州精诚电子

光盘复制系统（每小时可复制12至60片）

DISCJUGGLER 300（一拖三）

DISCJUGGLER 600（一拖六）

DISCJUGGLER 150（一拖十五）

该系统适用范围广泛，操作简单（五分钟学会）。

大量批发廉价空片、录像带转VCD设备。

专业批发8至64位主机、软件、配件齐全（欢迎索取报价单），邮购为广大玩友提供半价商品。如PS、SS软件5元一张、手柄10元、PS记忆卡20元等，MD卡、GB卡200余种、N64卡、日本动画片、夜光拼图百余种，欢迎索取节目单（付工本费2元）。

注：本部本着重信誉讲效率的原则，均以EMS（特快专递）发货，如遇质量问题凭发票在一个月内调换。

二手俱乐部免费为您手中玩厌的商品找个新家，也可能在这里找到您所需要的，详情请索取资料（付工本费5元）。

邮购地址：广州市工业大道北97号之二凤凰商住楼408室

门市地址：广州市西堤二马路8号

咨询电话：020－84371469 批发：1382762740

收款人/收信人：赵学孝

天津分销处：南开区三马路十六号 联系人：赵先生

电话：022－27487804

大庆永利 Yong Li Kids

真诚面对玩友

☆面向全国办理邮购，来函来电必复（来函请付回邮费1元）

☆大量批发主机，配件及周边设备，请参考其它广告最低报价

☆诚征全国各大批发厂商联手合作

索尼（5501、5502、7000、7002），土星（白黑灰），参考各广告时价。AV输入彩色打印机480元。世嘉彩色手掌机（带卡）650元，GB机、GB卡、配件计300种，8位机、8位卡大全。

世嘉卡带几百种。

开办二手货专柜，大量收购各种主机，长期办理换卡业务。大量港台杂志，完全攻略伴您共同攻关。

永利是您信心的开始，是质量的保证。

大庆永利游戏机店

邮购地址：大庆市东风新村4区32信箱77#

地址：大庆市东风新村经五街6栋3号

邮编：163311

联系人：李宏实 热线电话：0459－6395120

重庆三友

三友电子本着为玩友至上的宗旨，力求更完善的服务，即日起所售机器一律终生免收维修费，保证质量。面向市内外地区批发PS、SS、FC、GB等高中低档游戏机、节目、卡带、配件等，欢迎来电垂询。

PS索尼机（5501、5502、5503、7000、7001、7002、7502型）

PS、SS激光头，专接各机主板维修及疑难杂症

原装GB机原型295元、超薄348元、夜光型430元，华宇街机二代转换器。

因广告时差，请来函来电垂询

北培店开业酬宾，成本发售，如SS原装手柄45元，PS原装手柄50元。

地址：北培区中山路北培综合批发市场电器市场B区148档

电话：1388306756 BP：9800－97077

地址：重庆市沙坪坝区三角碑地下通道内

电话：1388327935 传真电话：(023)65328454

地址：杨家坪兴胜路98号 联系人：段先生

杨家坪九龙电器城244号－8档 杨先生

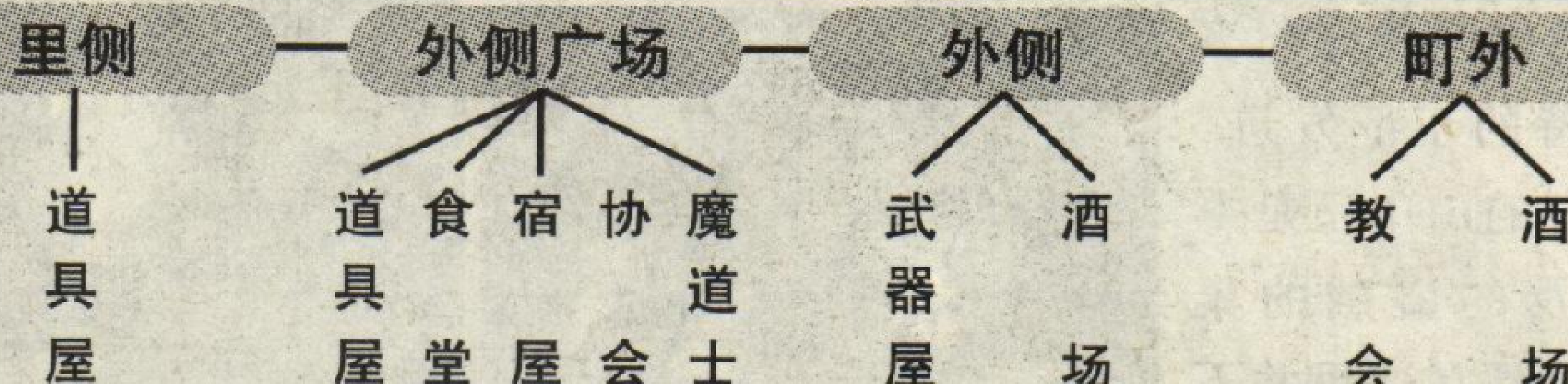
スレイヤーズろいやる2

魔剑美神 2 ~ SLAYERS ROYAL 2

机种:SS　厂商:角川书店　类型:S·RPG　媒体:CD-ROM

多罗卡特(ドルトハウト)

本回主人公"莉娜(リナ)"开始冒险的地点，虽然规模上的比较小，但是道具屋、武器屋还是有配置的。这次建筑物之间的移动再一次沿用了场所的选用方式，这与一般的RPG有所不同。而且本作中依然保持了情节未完成就不能离开场所这一优点，这样一些初学者也可以很快上手。





最短流程攻略

1 里侧
↓
2 魔道士协会
↓
3 町外
↓
4 ナーガ的事件
↓
5 表侧的酒场
↓
6 町外
↓
7 表侧的酒场
↓ ●ナーガ成为仲间

1 任务是将魔道士协会找出

莉娜一行人为了去魔道士协会工作，要先在街上收集情报，得到了完整的情报后进入食堂中，于此会最终知道所谓的魔道士协会的所在地以及会中的一些情况。在此可以了解平常的操作系统以便以后使用。





4 最初的敌人出现——ナーガ

前往教会的路上，娜伽(ナーガ)会突入攻击，作为第一个登场的敌人，她算是实力很强的，这时在战斗中去了解一下战斗系统是第一次作战时最为必要的。当然作为于城镇中是不能使用"ドラグ·スレイブ"，用其它的魔法去攻击吧！当然同伴在旁边去作协助攻击最为完全。

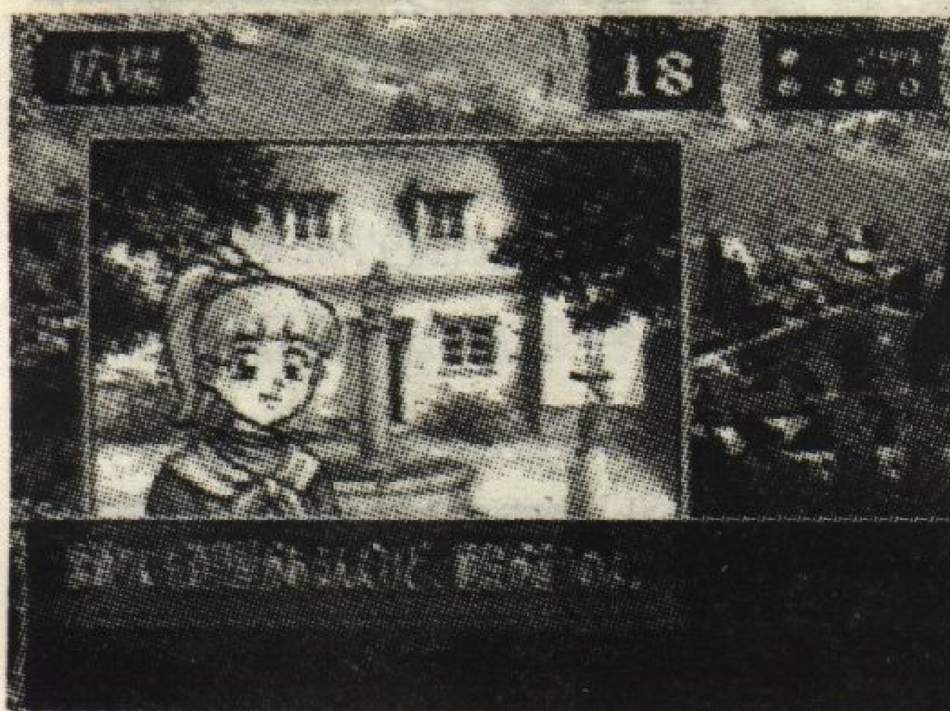
▼◀攻击的方式多种多样，可以利用索早绕至其背后攻击，也可以于攻击范围外攻击。



游戏中的购买物品的方法

本作中物品购入时依然可以进行价格的商谈，但是双方进行价格的商讨会有所限制。所以建议在购入装备时，己方提出的价格控制在原价的1/4左右最为合格，如果所谓的交涉能能够成功的话，那么基本上买来的物品价格将为原价的3/4上下。但是这也只是通用的方式，具体的方法还需要大家在游戏中去摸索。

5·6 为了找出娜伽而在街中搜索



▲▶町中有两个不同的道具屋，物品的价格有些不同，选择价格低的购入。

事件发生后，改为接受教会的依赖，之后要进行搜索娜伽的工作。于街道上或广场及镇外打听情报，但时间只限于早晨或中午，在下午6时(黄昏时刻)必须返回酒场，就在他们将要放弃这一工作时，娜伽突然出现在主角的面前，经过交换以及用钱换得情报后，与娜伽共同到盗贼的巢穴去。





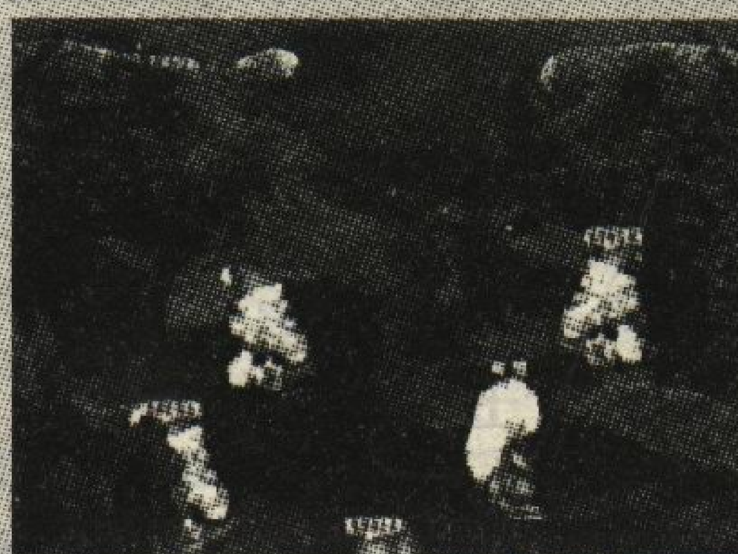
中央的街道

莉娜一行人来到的第二个市镇，因为处于交通的冲要之所在，所以可通过各条道路到达许多地点，具体通向的地点请参看右侧的简易 MAP。

简易地图

ドルトハウト — ●东部ドルトハウト ●盗贼的巢穴 — ●中央街道南の洞窟 ●ヴァンパイア ●宿屋 — レイナードシティ

9 盗贼的巢穴发动战斗





三位同伴先向多罗卡特的东部发进，在远方的山中正是娜伽提及的盗贼的巢穴。但是在这里并不存在三个人要找的“假莉娜”，正当三个人要离开时，敌人出现了，而且对于娜伽的魔法攻击基本无效，看来此敌人必属魔族。之后战斗便开始了，黑魔法在此次战斗中被禁用，所以带有物理效果的特技是使用的主力。

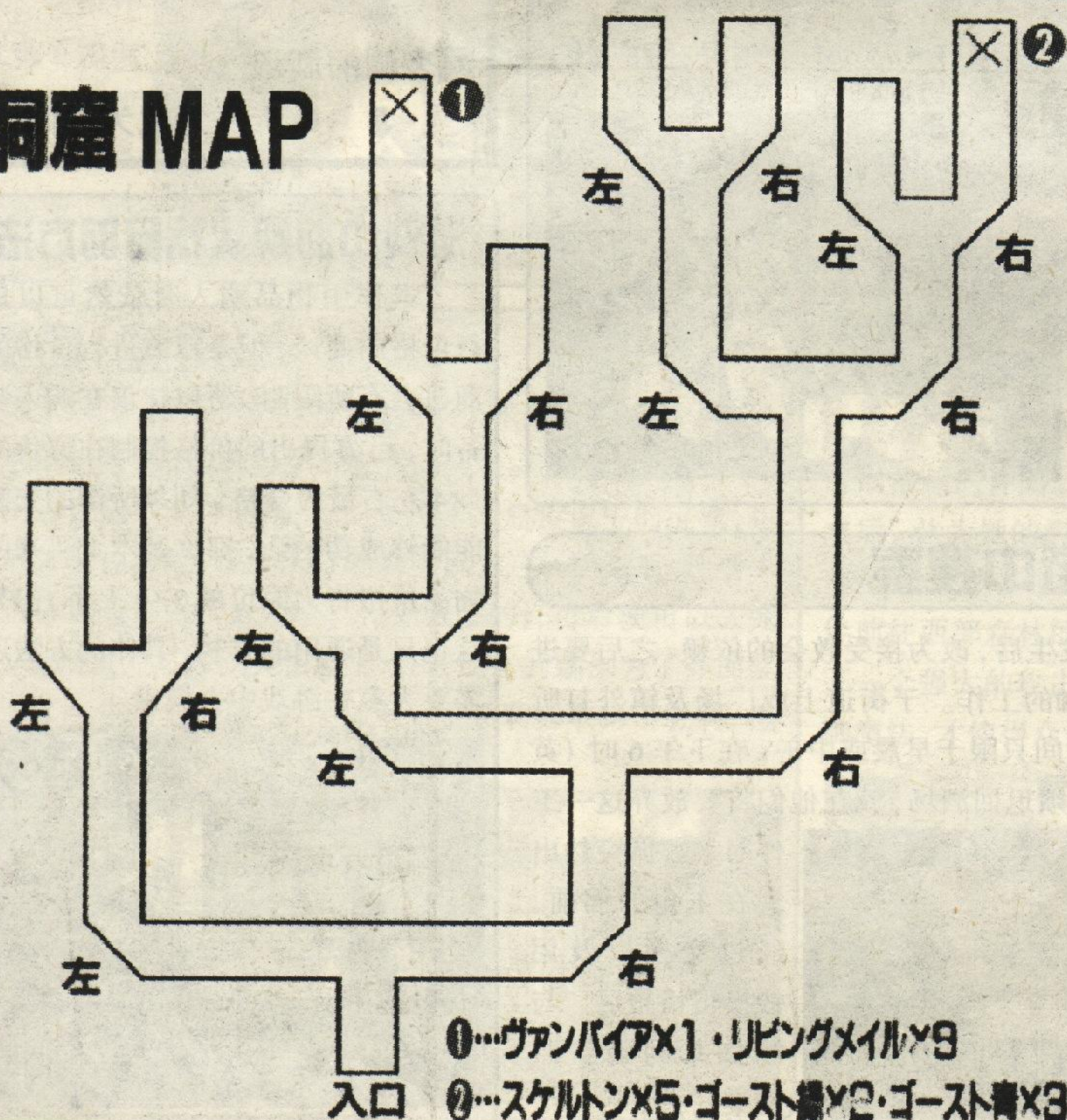
最短流程攻略

8 ドルトハウト东部
↓
9 盗贼的巢穴
↓
10 魔龙讨伐战
↓
11 中央街道南
↓
12 宿屋
↓
13 ヴァンパイア的洞窟
↓
14 ヴァンパイア的事件
↓
15 宿屋
↓
16 レイナードシティ
↓

13 渴望进入吸血魔鬼的洞窟



莉娜一行人返回中央街道的南侧，在那里的宿屋中休息，但是从宿屋的主管那里了解到有关“假莉娜”的消息。进入到东北方的洞窟后，要参看以下的地图进行攻略。敌方的角色多以物理攻击为主，所以说善用角色们的范围魔法攻击是取得胜利的关键之一。战胜后可以返回宿屋中得到报酬。



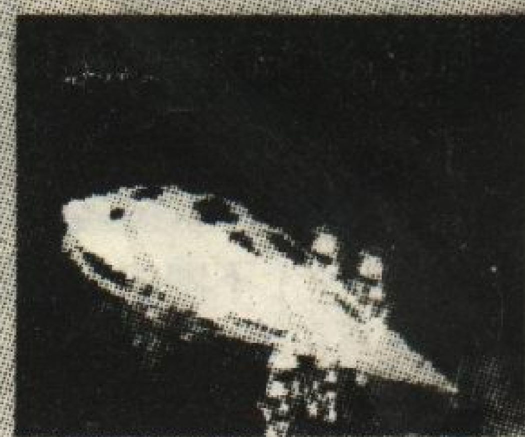
与敌人战斗中的几个要点

洞窟中的敌人战斗力可以说很强，与其交战有必要的几个关键。首先是多使用白魔法进行主体攻击，当然没有白魔法的莉娜只好用黑魔法，其次是牵制敌主力要进行逐一击破。战斗最为关键的是不能将己方的战斗力分散，集合全员的实力才能全灭敌人。



14 VS. BOSS

要与作战实力极强的角色对决，在攻击方面当敌人攻击（物理攻击）时最好选择“防御”，这样才能保持较多的体力在己方行动时给予敌人魔法的伤害。当然利用天然石柱是攻击的一个窍门，[illegible]的攻击起着决定性的作用。



雷兰多(レイナードシテイ)

以繁荣的魔法文明都市著称的街道，在这里会有许多的事件发生。对于市镇中的布局，选择“西通路”，就会通向“役场”，这一点大家需要注意，当然地图中的西方自然为画面的上方。



17 阿莉娅(アリシア)登场

在前往雷兰多的路上，主角们正在讨论有关于雷兰多镇的事情，这时有一名叫阿莉娅的少女前来与她们搭话，并且说希望主角们不要再去寻找护身符，当然莉娜不会答应她，于是战斗再所难免。





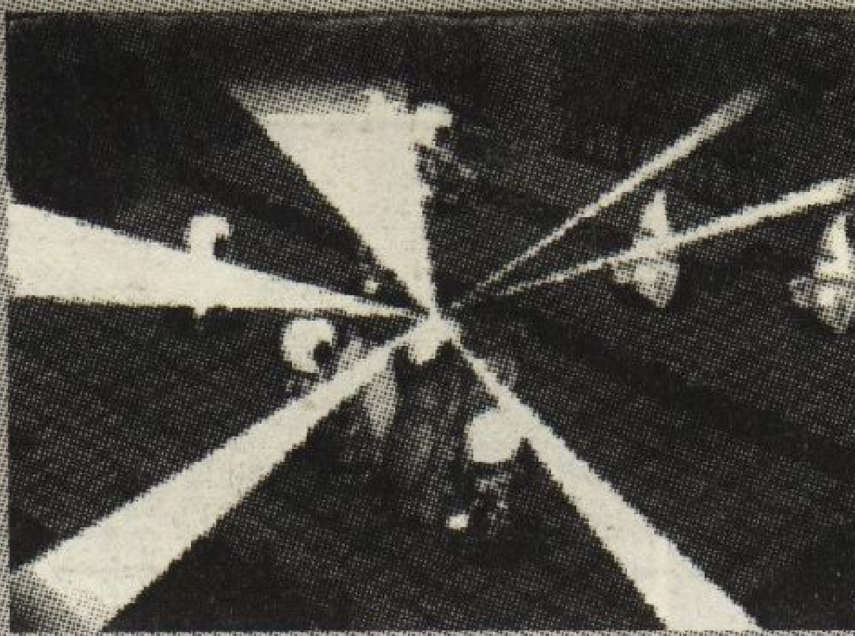
18 必要的情报能否入手呢?

莉娜于雷兰多城镇的中央广场，之后分别于中央广场、东街及宿屋等地方打听有关假莉娜的情报，但收获并不大，不过听说城中宿屋内已经满员无法入住，所以大家去本城中的魔道士协会(必须在深夜的时刻)。



将入侵的骷髅击退

到达魔道士协会后要与入侵这里的骷髅队伍交战，与其交手要利用娜伽的白魔法作攻击便可以达到全灭的效果。当把敌人全灭后第二天可得到不少的奖金。



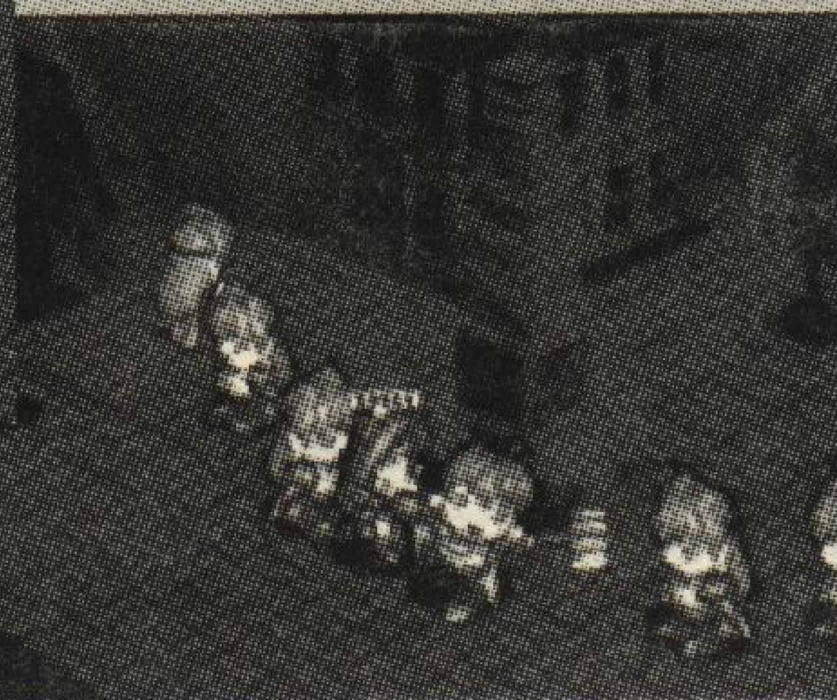
28 大量的赏金！娜伽的反叛！

黄昏时刻于东街的宿屋内能打听到南街的酒吧内每天都有一位像莉娜的人去，之后主角的前去寻找，不过却发现为艾莉娜，这时娜伽突然抢去护身符，追出去的莉娜与娜伽展开了激烈的战斗。



▲对于娜伽的真正实力想必大家已经有所了解，注意作战的安排。

▼敌方的攻击及魔法水平均在罗高水平，最好在其咏唱时攻击。



30 丝维亚(シルフイール)成为同伴

虽然在作战中击败了娜伽，但还是被其使用诡计逃脱。莉娜清醒后发现自己正在宿屋中。原来是一名少女丝维亚将她救回，随后两人谈论起了护符的问题以及为了赏金而逃开的娜伽，交谈结束后丝维亚成为仲间。

这位角色不会加入队伍太长时间，一会儿就会离开。



◀与娜伽有些相同，因为会使用的魔法，所以在战斗时可以起到很大的作用。

最短流程攻略

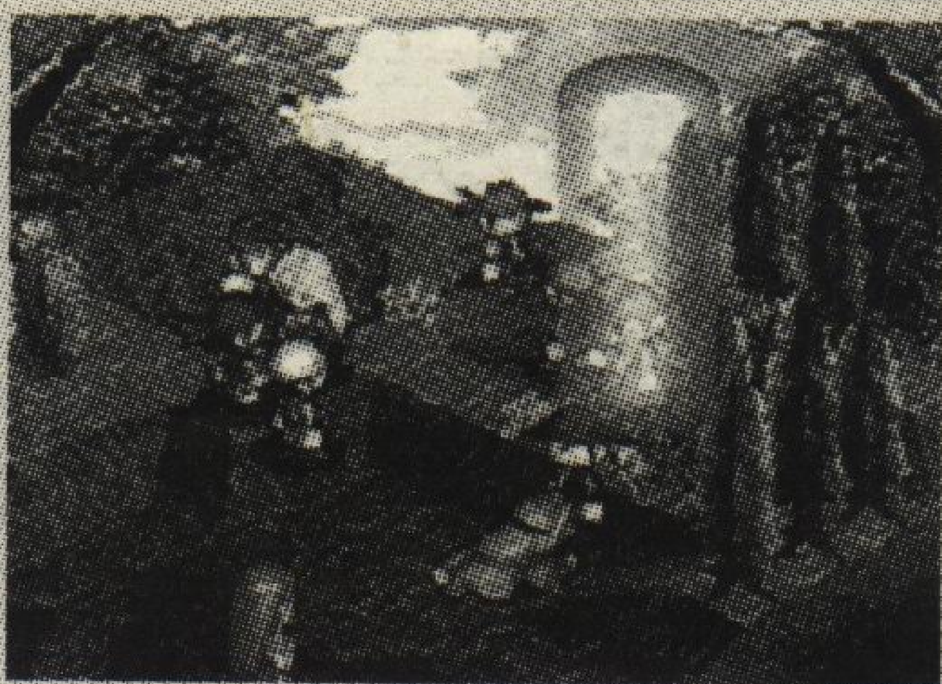
- 17 アリシア的事件
- 18 中央通路
- 19 东通路的宿屋
- 20 中央广场
- 21 食堂
- 22 中央广场
- 23 酒场
- 24 魔道士协会(夜)
- 25 ゴースト的事件
- 26 魔道士协会(昼)
- 27 东通路的宿屋
- 28 南通
  - ●ナーガ离队
- 29 ナーガ的事件
- 30 中央通路的宿屋
  - ●シルフイール成为仲间!
- 31 中央通路的道具屋
- 32 中央街道南

中央街道南～多罗卡特

丝维亚加入之后，她们商谈去中央街道南边以北的地方。在闲谈中了解到丝维亚是为了召开白魔法会议而来到这个城市的，当莉娜与她交谈的时刻，突然又遇到了阿莉娅，双方言语不合，立刻将要对决，能否战胜敌人，是通过这里的关键，本段的故事将返回多罗卡特。

34 与阿莉娅的交战

敌人又再次出现了，又是我们熟悉的老面孔，在前面曾经拦阻过主角的阿莉娅在这里又出现了，并且在与莉娜的交谈中有意说不记得曾经相遇过的事，这使得莉娜非常的气愤，而且她还要阻止主角们前进，看来只能用武力与她们一决胜负。





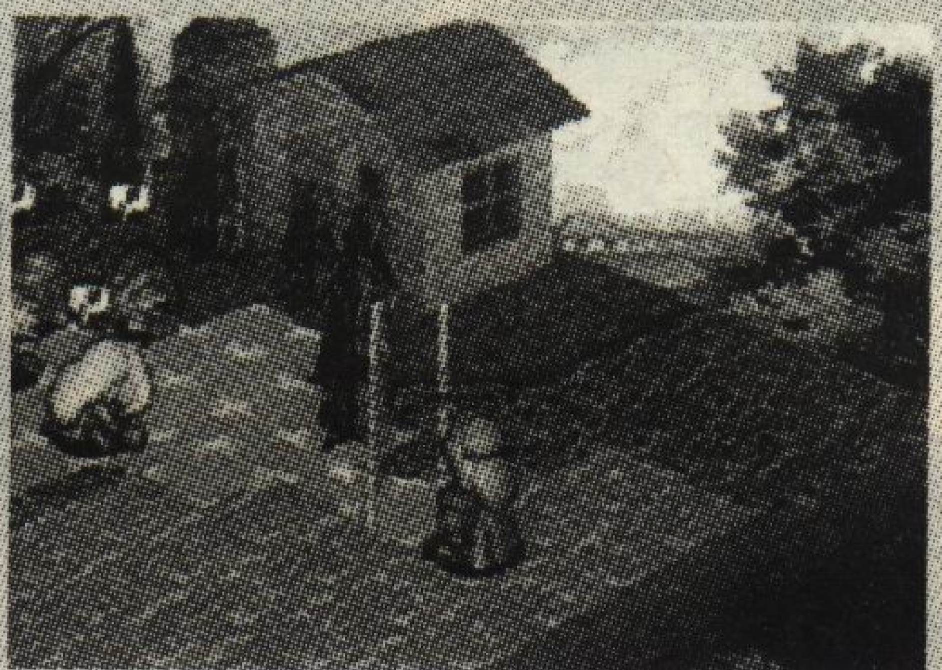
36 没有完成教会的任务

莉娜与她的同伴再一次返回了多罗卡特，首先要到教会中去寻找曾经委托给她任务的角色，但是她却并不在教会中，在门前等候的莉娜与同伴们交谈后可以再次进入到教会，终于找到了当初委托任务的角色。经过交涉，因为莉娜没有取回应该取回的护身符，所以没有得到应该属于她的奖金。

40 与娜伽的再次交手

为了得到应该属于自己的奖金，莉娜和同伴又去打听有关娜伽的消息，了解到娜伽正在镇外后带领着同伴前去拦截。在镇外不止发现了娜伽还找到了阿莉娅，原来她们竟然是一伙的，战斗随即开始。

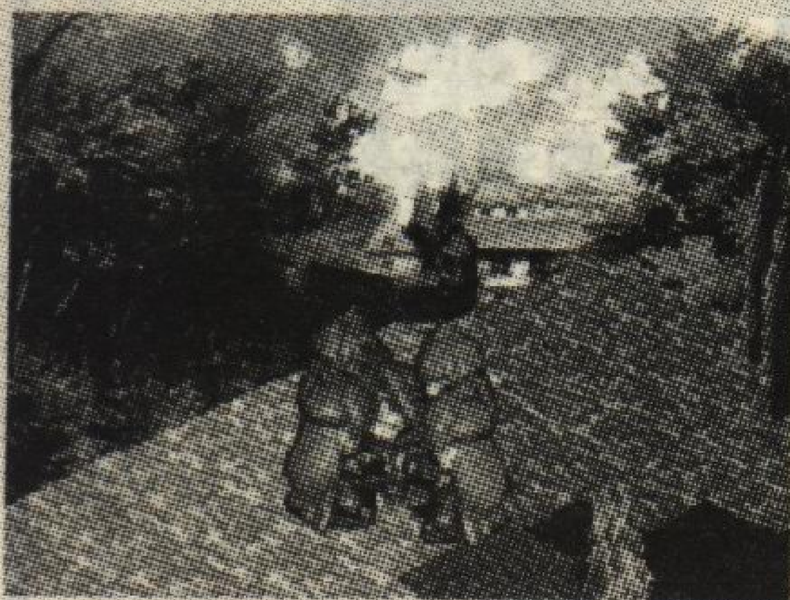


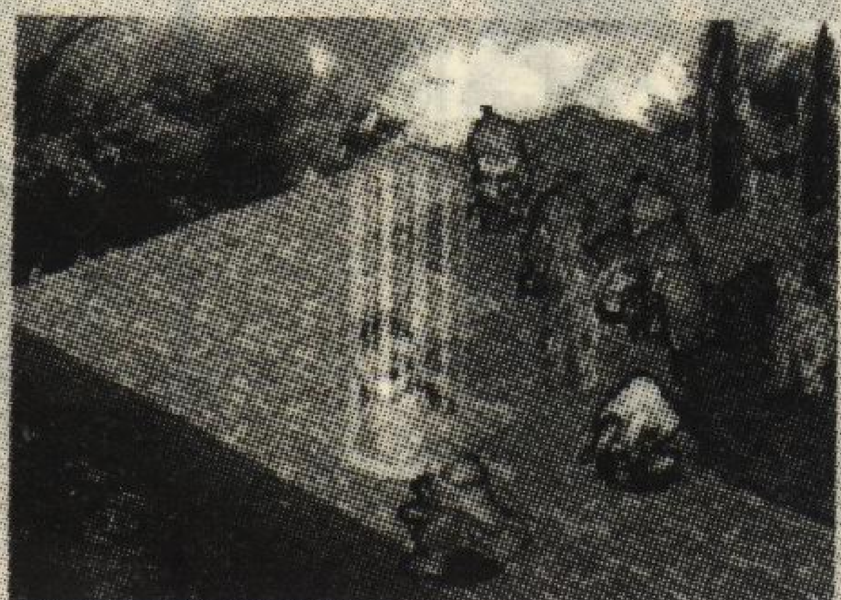


▲◀与队伍中的强力角色相同，拥有攻击力很是强大。

42 复仇！复仇！！

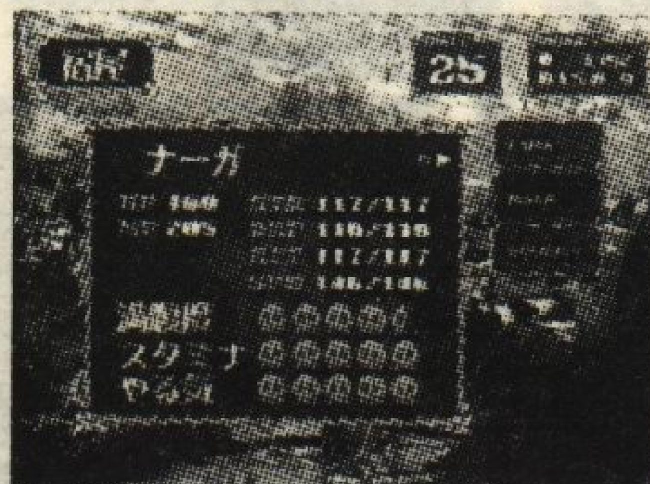
战败了娜伽，终于把护身符得到手了，来到教会交出了应该属于教会的护身符，随机得到了应有的奖金。在之后的闲谈中，教会中的人说起护身符的作用：它是用来开启传说中的宝藏，也就是带有神秘色彩的六封印塔。莉娜听说了这一消息后，便要求帮助教会去调查这六个封印塔，得到教会的许可后便可以去完成任务。走出镇外与娜伽又相遇了，满怀愤怒的娜伽为了夺回奖金而冲上了与主角们交战，战斗结束后虽然莉娜取得了胜利，但娜伽失去了记忆。





44 接受新的任务，前往古之塔

战斗胜利使得娜伽失去了记忆，但是这样到有利于她成为可以信赖的仲间。返回到之前的教会中，教会的人替娜伽检查之后，认为她的病情并不严重，只是头部受了重击而丧失了一部份记忆，并不影响其它。莉娜带着新加入了娜伽以及其他同伴前往西部森林的古之塔前去调查。在行进的途中，突然出现了一个强大的攻击魔法的袭击，幸亏失去了记忆的娜伽使用防御魔法，才使得众位角色没有受到很大的伤害。



►突然袭来的攻击魔法，幸好被娜伽发现并防御成功。



最短流程攻略

33 アリシア（盗贼）的事件



34 ドルトハウト东部

 ●シルフィール离队

35 ドルトハウト

 ＊33 中盗贼交战的场合 アリシア的事件

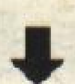
36 教会



37 食堂



38 魔道士协会



39 表通路的酒场



40 ニセリナ的事件



41 教会



42 ナーガ的事件

 ●ナーガ仲间

43 教会



44 ドルトハウト东部



多罗卡特西部的——封印之塔

虽然有了强力的伙伴加入，但是面对的危险却没有减少，位于多罗卡特西部的封印之塔是他们的第一个目标，但是作起来还是很困难的。封印之塔对于主角他们可以说是完整的一个谜，没有被了解的任何一个部分，那可能是一场艰辛的战斗。莉娜继续前进吧！

最短流程攻略

45 アリシア的事件

↓ ●ゼルガディス仲间

46 古の塔

↓

47 アリシア的事件

↓ ●ナーガ离队

48 ドルトハウト

↓

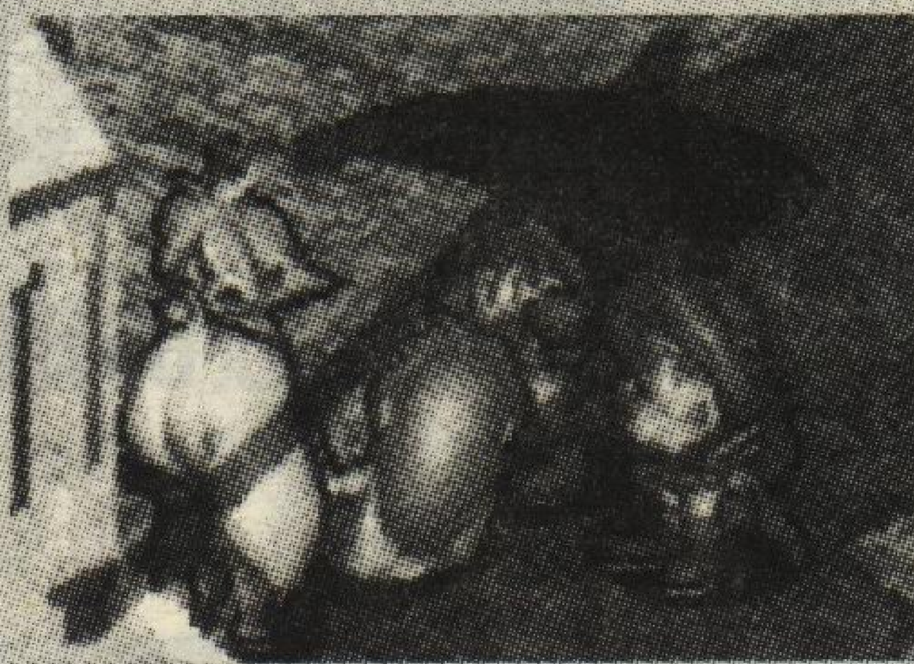
49 教会

↓

45 与守卫们的战斗！

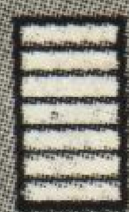
前面提到过主角的队伍在森林中受到袭击的事，原来那是阿莉娅她们前来阻止莉娜将要对封印之塔进行的调查工作。之后发生的自然是战斗，与其的战斗可以说是与封神塔的守卫者们的第一次作战，自然难度不会很高。战胜他们在封印之塔前，会与封印之塔本来的守护者进行再一次的交手，因为敌方回避率极高，所以并不是很好对付，这时两位魔法攻击的强力角色是取胜的关键。

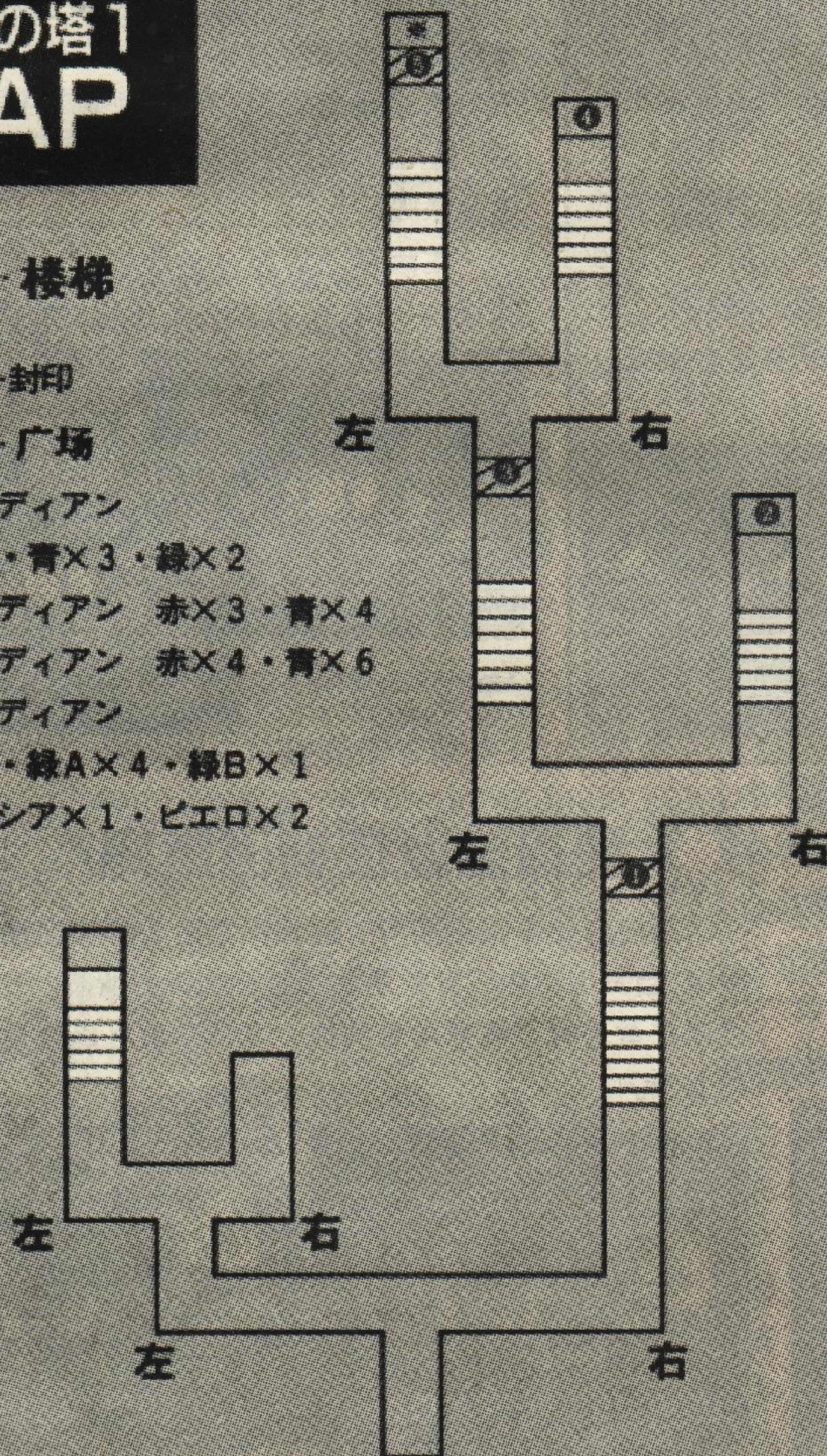






封印の塔1 MAP



46 古之塔的潜入

在外面的第一次战作成功后，会有新的伙伴加入，这一强力角色使得大家在进入古之塔的艰苦作战中又有了保障。当然古之塔的内部极为复杂的，那里的敌人战斗力都很强，而且数量也多。



▲于古之塔之中到底有多少敌人呢？对于这个问题主角的同伴们一直在进行争论。

恢复记忆的娜伽

通过艰苦的战斗，当娜伽不幸被敌人击中头部后，会突然恢复了所有的记忆，她立刻向主角提出分给她一半奖金的事，莉娜当然拒绝了这一要求，并以其失去记忆的时候所消耗的金钱为理由（其实当然是欺骗娜伽了），于是娜伽也没有办法了。



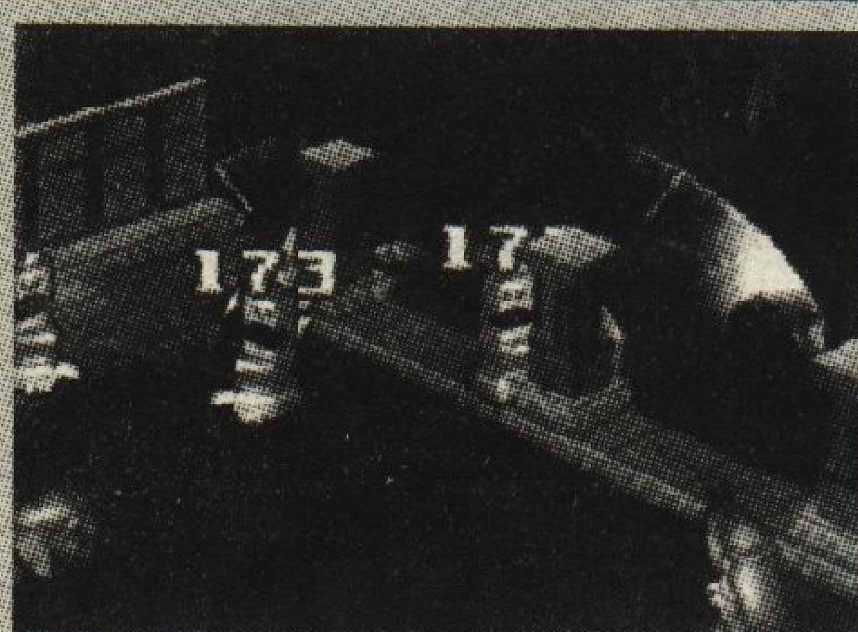




46 在塔的内部与敌人展开血战

虽然有许多的情报能够得知塔中的敌人不易对付，但是也必须战败他们才能到达最高层。在前进的路上因为处于塔的内部，所有的战斗均不能使用最高威力的魔法，这样众多的角色就要陷入不必要的苦战之中。对付每种敌人均有有效的方法，下面的表中将会简单的披露敌人的特点以及对付他们的有效魔法。





▲◀与塔内敌人的作战，使用有效的魔法是战斗中的关键所在。

敌方主力情报
这种敌人属于那种回避率很高的角色，而且还拥有远距离的攻击，对付这种敌人最好选用**ゼルガディス**的**ラ・ティルト**。
物理攻击力十分的强劲，但是拥有的魔法威力很低，与其交手可以使用物理攻击，也可以选用**ゼルガディス**的**エルメキア・フレイム**。
回避率很低，而且对冰系魔法的防御力也很弱的敌人，与其交手物理攻击基本无效，选用**ナーガ**的**フリーズ・ブリット**或**デモナ・クリスタル**。
不仅拥有魔法攻击而且还有着强大的物理攻击力，使用物理攻击时还会进行反击，选用**ナーガ**的**フリーズ・ブリット**或**ヴァン・レイル**。

大活跃的角色!

敌方拥有着很强的能力，而且魔法水平也不低，与他们交手可以说是很艰苦的。这里就要看那些魔法很强的仲间了，他们将会是古之塔攻略的活跃成员，他们决定着是否胜利。





▲拥有强力并且数量较多的魔法攻击，多多利用。

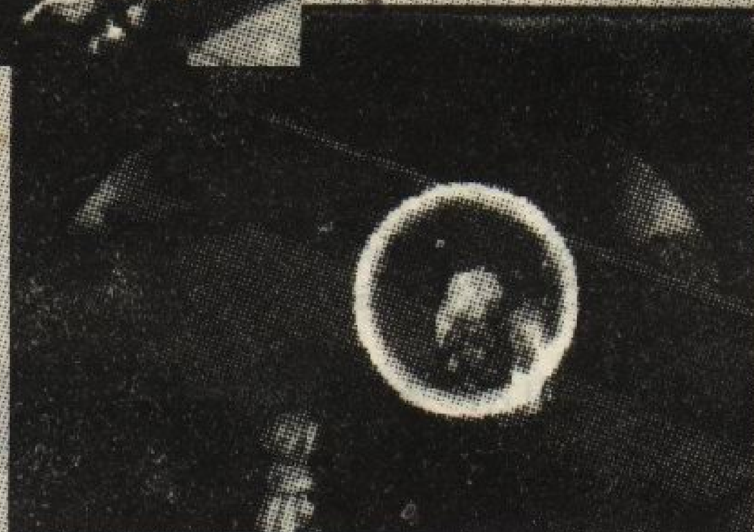
◀高攻击的水平发挥主要依靠角色的满腹度。

47 在最上层等待的敌人

如果说在塔中的战斗会是很艰难的，那么在塔的最上层将会面对更为艰难的作战。本回与角色们交手的敌人实力很强，轻易不会被击败，而且对于己方角色来说也会有很大的威胁，再此玩家一定要谨慎，因为一旦有失误出现就很可能导致一位仲间的死亡。



再此是会有故事情节发生的，当然情节的发生是会在最上层的敌人被消灭以后。一直阻挡主角前进并去与主角不停作战的阿莉娅，这次又将有什么举动呢？这一切还是等着玩家自己去看吧!





▲在敌人魔法咏唱前，快速击倒他们，以名胜己方受到大的打击。

►己方队伍中各成员的防御力都不相同，这需大家注意。

有关于阿莉娅的谜

曾经多次被击倒的阿莉娅究竟是一个什么样的角色呢？对于她来说莉娜了解的并不多。不过她经常阻碍莉娜去调查传说中的宝藏，她与封印之塔以及古老的传说究竟有着什么关联呢？

在故事的后面自然会告诉玩家有关于阿莉娅的一切，在此就先不作详细的说明了，一切的真相还是由玩家自己去看吧!



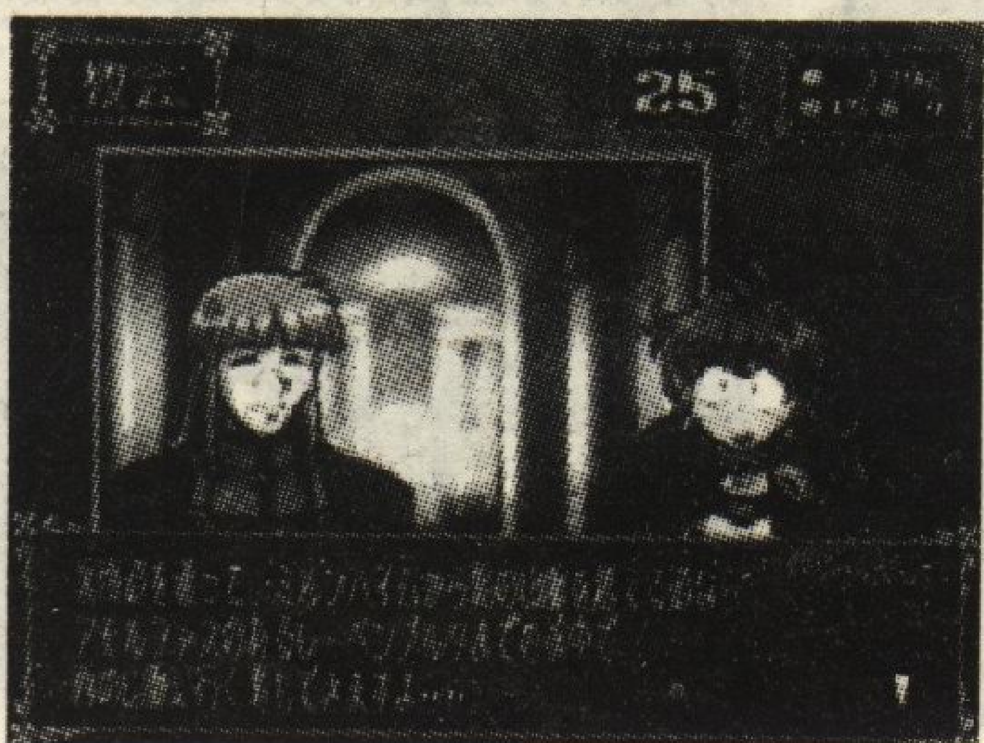


▲►阿莉娅的身份大家应该可以猜出不少了。

48 调查的报告

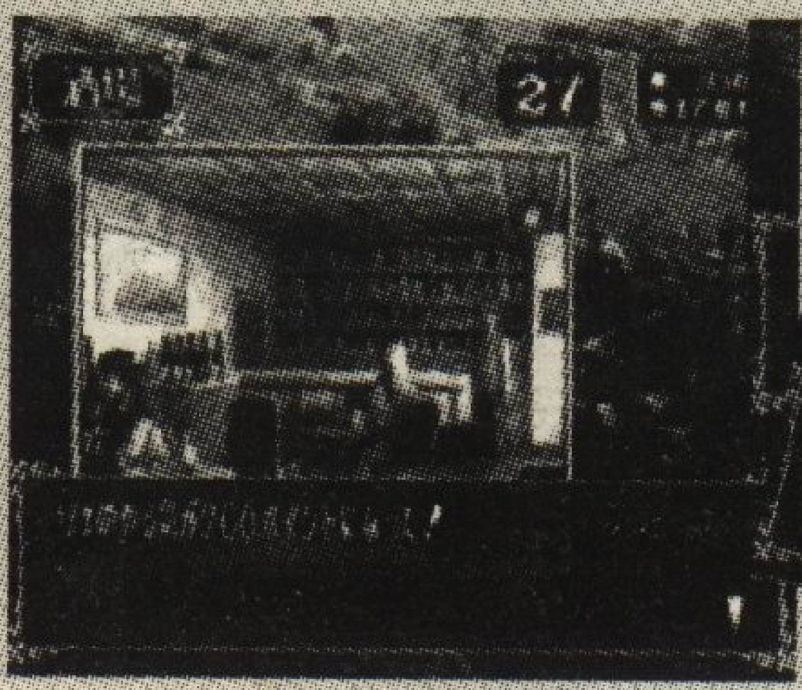
进入到塔的最高一层之后，会得到一个宝珠(オーブ)，之后因为没有其它的发现，大家便决定返回多罗卡特。

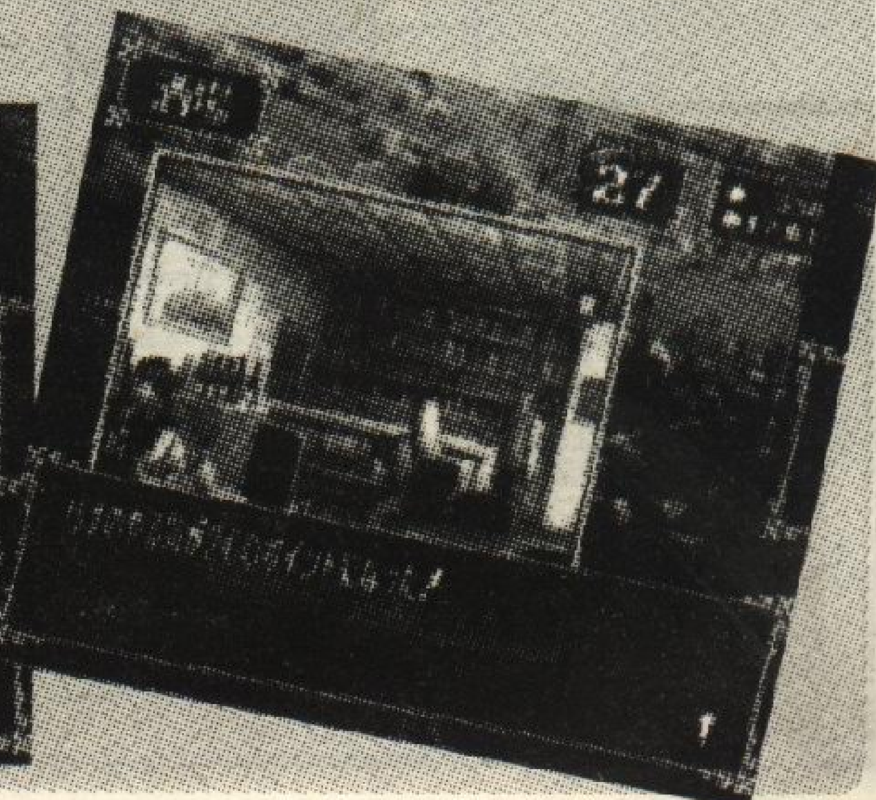
在到达多罗卡特的时候正当深夜，所以没有必要立即去教会，莉娜安排大家在宿屋中先休息了一下，第二天清晨在教会中向教会的洛比鲁介绍了调查古之塔的情况，当然得知其它封印塔的所在地是必然的，但是将要选择哪个封印塔调查是由莉娜决定的，她认为西部山脉中的封印之塔是下一个调查目标。



能接受吃饭的诱惑吗?

当向洛比鲁报告完所有的情况之后，再次向他打听情报两次，会发生他约所有的角色去酒吧吃饭的情节。答应他之后可以在黄昏时于酒吧内见到他，宴请结束可以使角色们的能力上升。





多罗卡特的周边部分

向洛比鲁汇报完调查古之塔的情报之后，便决定向西部山脉的塔进发，在之前发生的事情将会在本页中有所介绍，而对西部山脉的塔内部攻略将会在下页中出现。在通往西部山脉的路上，会与盗贼们相遇，战胜他们才能继续前往西部山脉的塔中前去调查。

50・51 有关盗贼的情报入手

白天在街外部的酒场中，会与盗贼的首领见面，这里是会发生必要的情节，因此莉娜将会决定是否去消灭盗贼再往西部山脉前进，注意一定要在白天进入酒场。



◀于町外了解完必要情报后必须返回商场，到这里就可以了。

在酒场外的会话

酒场中的事件发生之后，会直接发生另外一个情节，这时玩家需要直接离开街道，在广场中会与盗贼再次见面，这时可以了解到许多想要知道的情报，而且还将听闻盗贼们的行动。这里的情节很必要，它将决定与盗贼团的战斗究竟是否出现。



▲在广场中会发生必要的事件，影响以后的发展。

52 得到会长的信

访问魔道士协会的会长，这时会长会将一封信交给莉娜，让其送这封信到另一位魔道士协会会员手中，当然这与莉娜的前进方向是截然相反的，在这一点上希望大家能够注意到，一旦接受任务就必须完成，这个决定由玩家自己来选定。



▶毕竟大家都是同道中人，会长对莉娜还是极为信任的，将信交给她。

最短流程攻略

50 町外
↓
51 町外的酒场
↓
52 魔道士协会
↓
53 食堂
↓
54 ドルトハウト西部
↓
55 ドルトハウト北部
↓
56 西部山脉的塔
↓

53 接受委托

在道具屋停止营业的时候，会在酒吧中见到道具屋的主管，这时他会提出一个简单的要求，让主角帮助寻找一种奇特的药草，在此是否接受委托也要看玩家的选择。（药草在西部山脉中）

在此介绍的几个故事事件属特殊事件，在后面会有这四个事件的详细分析，请查阅。



◀作为谢礼为药草，虽然有些便宜，但还是不错的。

▶与道具屋的老板意外的于外面相遇了。

会话事件

在莉娜了解盗贼的一些情况后，来到广场中与左图中的人交谈，会得知许多特殊事件的必要情报，这一点对于那些想玩全事件的朋友很有帮助。



54 盗贼的袭击！

盗贼及其BOSS共有二十个单位，因为对手属于人类，所以将其击倒也可以说比较简单，不过要小心敌人的数量。己方成员集合在一起再对敌人进行攻击，这样以大面积的伤害会有好的效果。



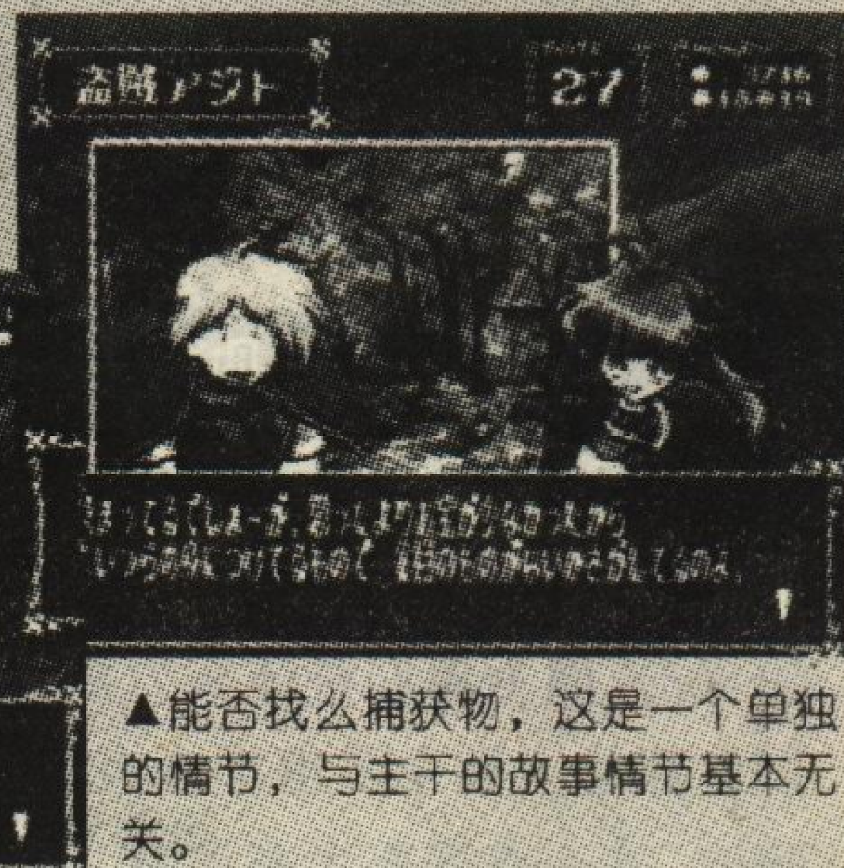
◀因为对手的数量实在是太多了，所以使用范围攻击可以说是好的建议。

战斗胜利……

把盗贼战败可以得到必要的赏品，但是内容是会有所变化的，按照以下的选择会得到不同的道具，根据每个人自己的需要可以选择不同的道具获得。

▼金币330入手，再加上高价的宝石，这样的代价可是太值得了。



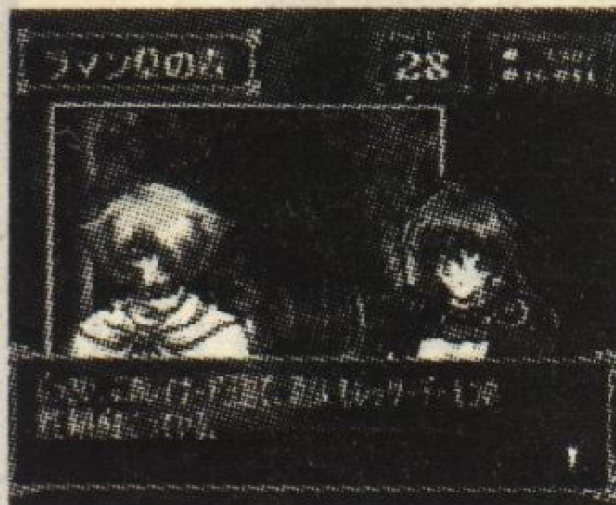


▲能否找么捕获物，这是一个单独的情节，与主干的故事情节基本无关。

●三个选择的内容

- ボスをたたき[redacted]にす ➡无道具入手
- デイル・ブ[redacted]ンドでふっとばす ➡金货93枚，宝石7个、力のタリスマン
- 身につけて[redacted]るもの物色する ➡金のブレスレット 3个、银のネックレス 4个、力のタリスマン

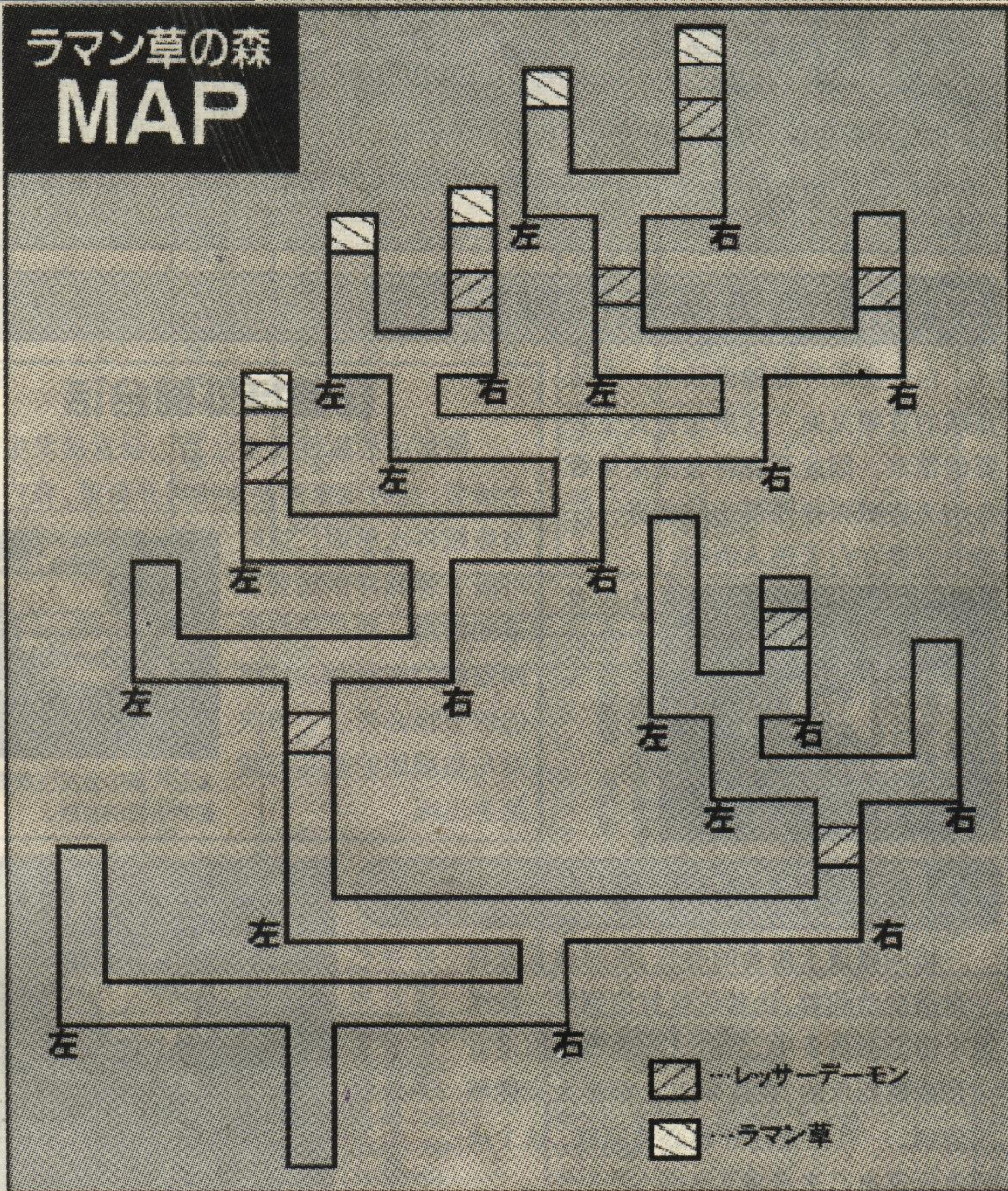
55 多罗卡特北部


▲森林中没有什么太大的变化，关于王国被袭击的消息传来。

在森林中也会有特定的事件发生，关于森林的通过方法请参看右面的地图，它会标明正确的路线。而且在此还要与一个重要角色见面，这要看玩家的水平了。

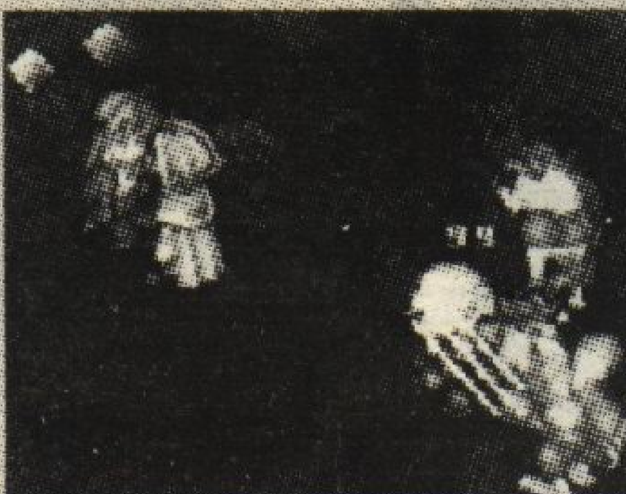

◀帮助寻找的工作已经完成，这时收回受委托处是必要的选择。


▶森林的内部竟是意外的广大，夜间进入后看来要走到天明才能通过。



VS. レッサーデーモン

敌方的魔法攻击以及物理攻击力都很高，但是因为对手属于精神系魔族，所以一切的精神类魔法都是他的弱点所在。

▼敌方的攻击力很高，选择防御可以说是明智的决定。


多罗卡特北部的敌人

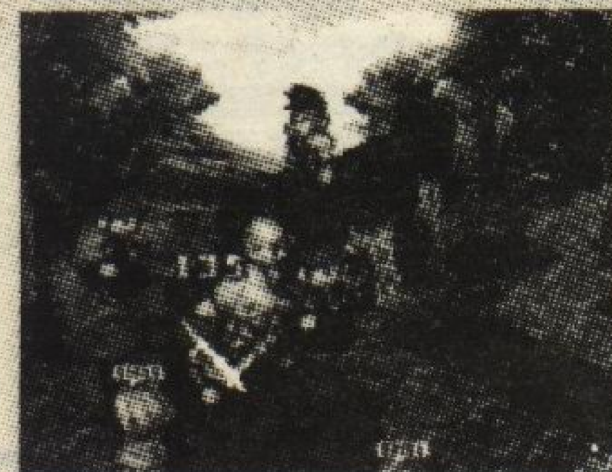
向西部山脉前进的路上，如果事先通过多罗卡特北部的通路时会有战斗发生。实际上战斗是必然发生的，但是敌人是会随机出现的，白天出现的会是盗贼团一伙，而夜间出现的将会是僵尸，与不同的对手作战会有不同的结果，以下将会介绍两批敌人的不同点以及攻击方法，玩家可以自己选择是否与其中一批敌人交战或直接前往西部山脉。



▲与盗贼交手是可以得到大量的金钱，不过是否交战将由你决定。

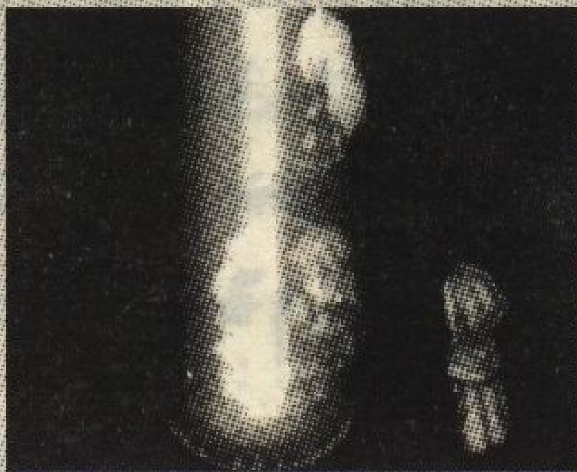
盗　贼

盗贼团依然是以众多的人数登场的，对付他们可以使用物理攻击或魔法攻击，因为他们整体实力都很弱，所以就算是人数众多也不会有多少的经验值，这一点需要大家注意。另外，在设定中可以安排各个角色对敌人的物理攻击进行反击，这样能够更加快速将所有的敌人消灭。



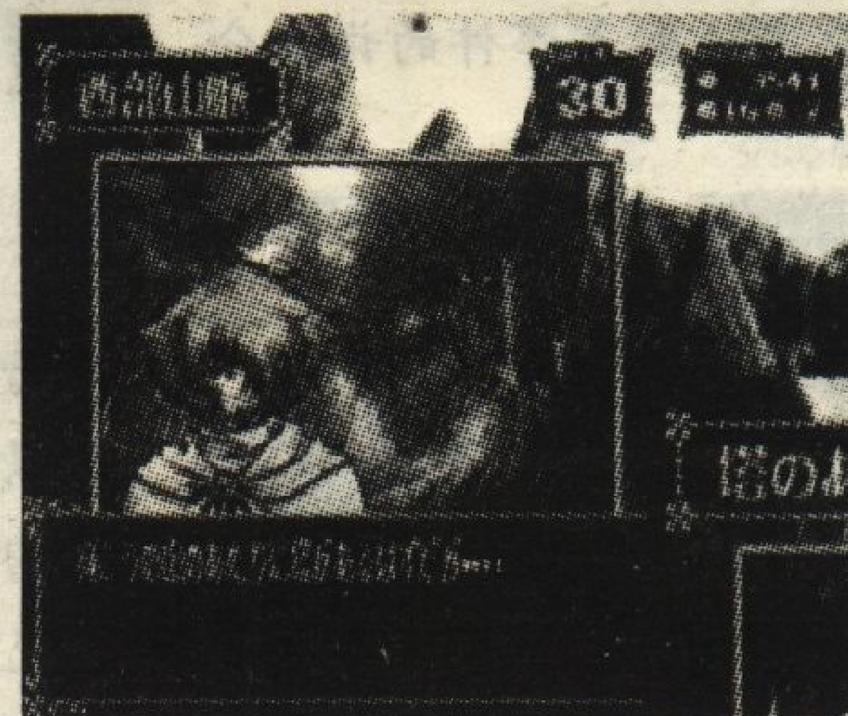
僵　尸

与僵尸们相作战可以说是很困难的（当然是相对于盗贼团来说的），魔法攻击是本次作战的主要使用武器，而且因为对方隶属于魔族，所以白魔法的攻击力是极为强大的。对方的回避率非常高，所以当攻击每一个敌人时，一定要安排妥当，以免造成不必要的损失，这一点大家要注意。



56 第二个被调查的塔

西部山脉所有的事件完成以后，便要向西部山脉中的封印之塔前进。与第一个封印之塔相同，玩家又将面对极为困难的作战，这一点大家最好心理准备。另外，从宿屋中了解到，关于封印塔中有着奇怪的谜，这里就不介绍了，只为大家提供一些线索：与奇怪的魔道士有关。



封印之塔的攻略将会在下两页中披露，但是其中的谜在下文中不会有解释，这需要玩家自己去发现。

▲第二封印之塔竟在广大的森林内部。

▶向第二塔前进，前方将面对怎样艰阻呢？



◆◆ 特别事件 ◆◆

当莉娜等人仍未离开教会时，若莉娜等人再度向洛比鲁打听情报二次，他便会约莉娜黄昏到大街的酒吧吃饭，这时到大街等待黄昏时段，他会请莉娜一行人吃饭，使所有人的能力提升200点之多。



在离开多罗卡特之前，可先到大街的酒吧中打听情报，这时道具屋的主管会有要事找莉娜等人帮忙，只要听他的说话（选：おもしろそうね、话してくれる?），就会接受他的委托，到多鲁哈特北部采摘拉玛草(ラマン草)。



同样在离开多罗卡特之前，到镇外的酒吧找婆婆，她便会说出盗贼之巢在多罗卡特西部的森林里，不过要发生这件事，必须先发生婆婆自己找盗贼之巢的事件才可。

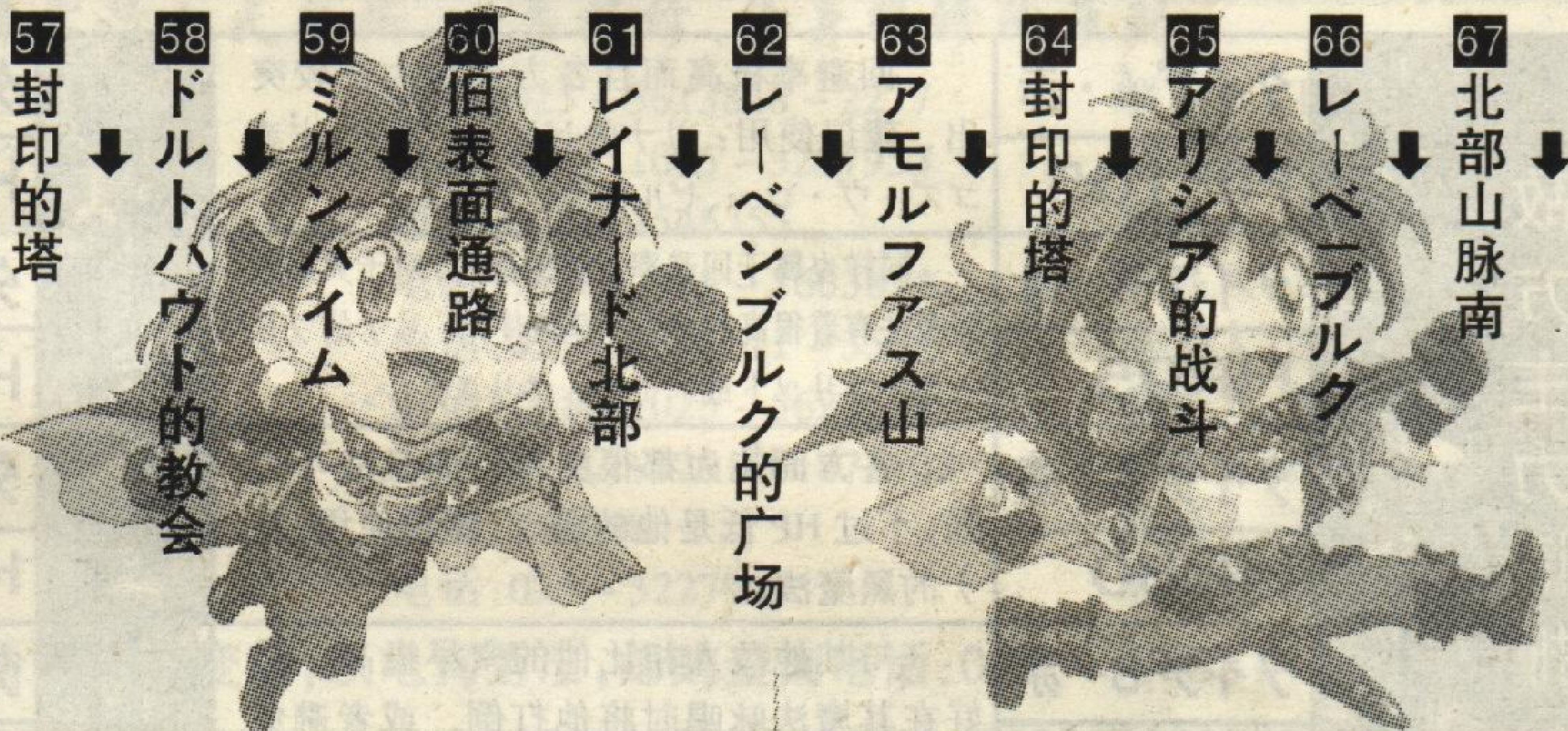


也是在离开多罗卡特之前，若莉娜到魔道士协会找尼古打听情报，他便会让莉娜将他的信交给其友，就是在下一个城镇的魔道士协会会员美尼露（ミレーヌ），就这样莉娜取得了尼古的信。



封印之塔的攻略

六个封印之塔的探索任务是接受了教会中洛比鲁的委托，前往的西部山脉中的封印之塔为调查任务的第二座塔，以后将会面对怎样的困难呢，这都是不得为知的，只能依靠玩家自己去探索，不过再往下的攻略中是会有一个小小的分支出现的，虽然不关系到最终的END，但是会对流程有所影响，玩家可以按本人提供的路线去玩，当然也可以尝试一下新的旅程。



西部山脉“封印之塔”

终于见到了西部山脉内部的封印之塔了，能否继续得到一个宝石呢？带着这些期待和不安莉娜他们进入了封印之塔的调查工作中，与内部的守护者进行苦战。

57 封印之塔

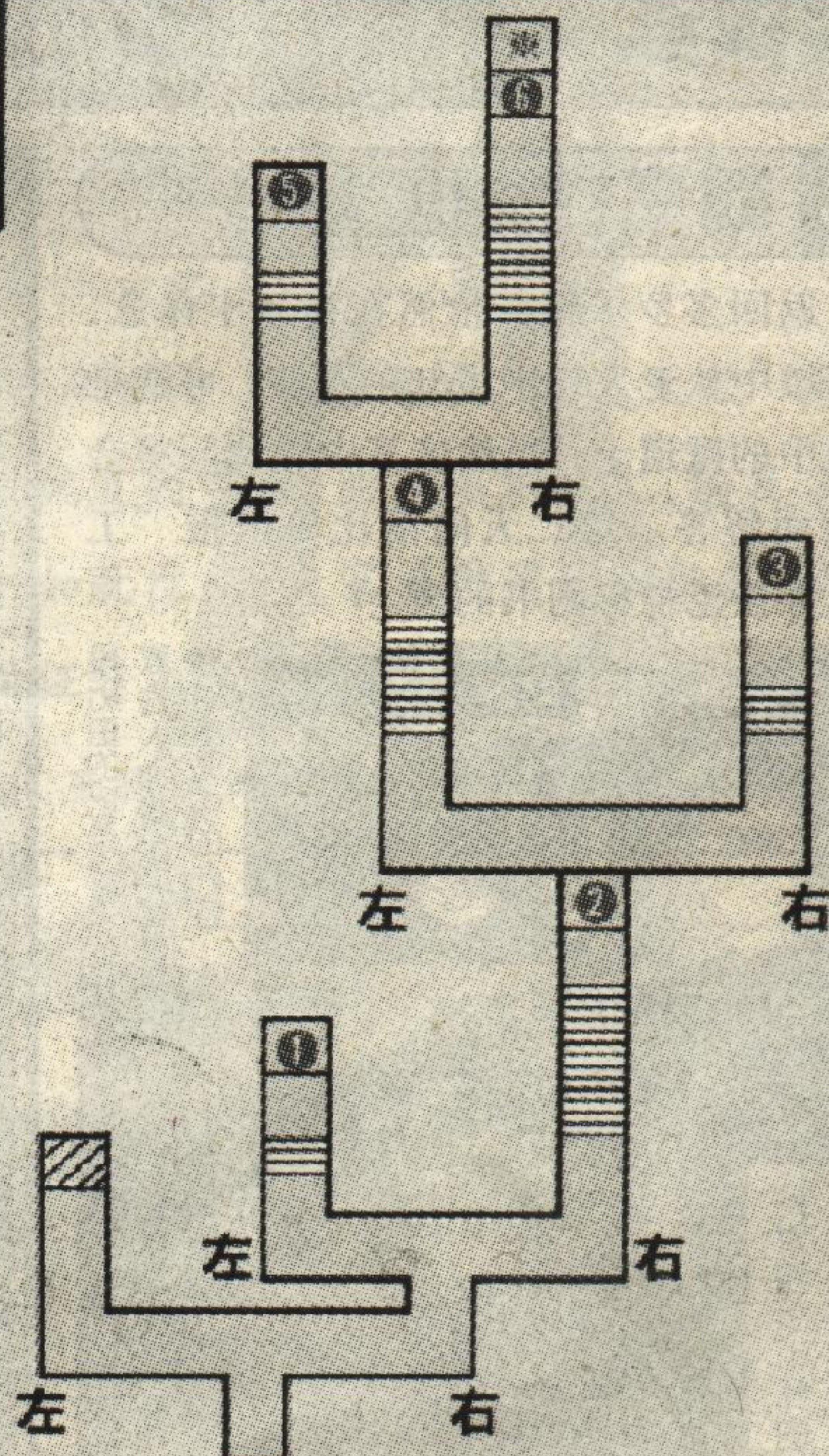
封印之塔的内部构造变化不是很大，敌人配置的数量却多得不能再多了（相对于目前的等级来说）。当然在此塔中也会有新的要素加入，下面将会介绍物品的交换方式。

封印之塔的敌方种类会很多，而且攻击方式多种多样，这里玩家一定要小心应付。

购物?

在塔内有着可以进行道具金钱交换的场所（下图中便是进行交换的场面），换句话也就是可以买卖道具。当然与一般的商店有所不同，这里是会有所限制的，究竟是限制是什么样的呢？玩家自己去看吧！

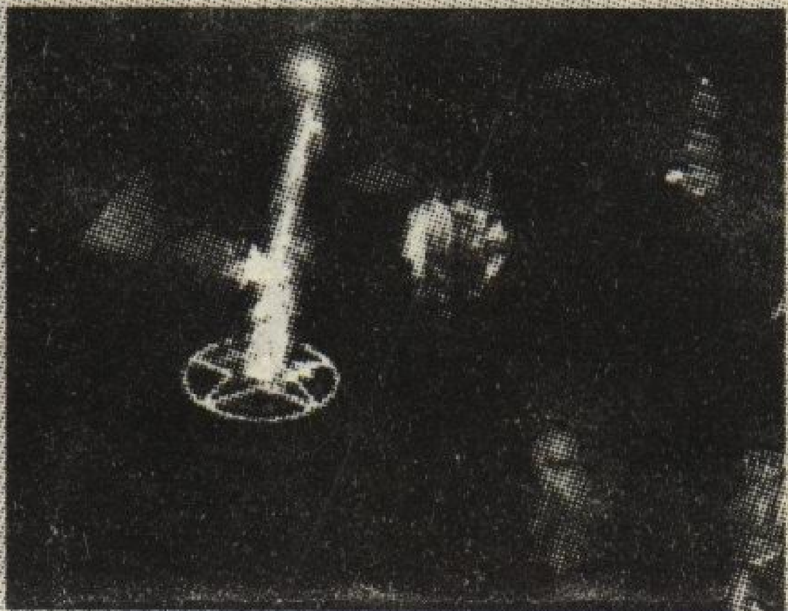




塔中的敌人登场

与最初的塔内相同，内部配置了大量的敌人。这里的敌人比最初的塔中要强许多，不仅 HP 和防御力很高，攻击力和攻击方式也有所强化，究竟怎样才能顺利的通过这艰苦的战斗呢？下表中会将所有的登场敌人进行分析，有利于大家的战斗，请参阅下表。


▲战斗开始时处于被包围状态，能否突破这重重围攻？

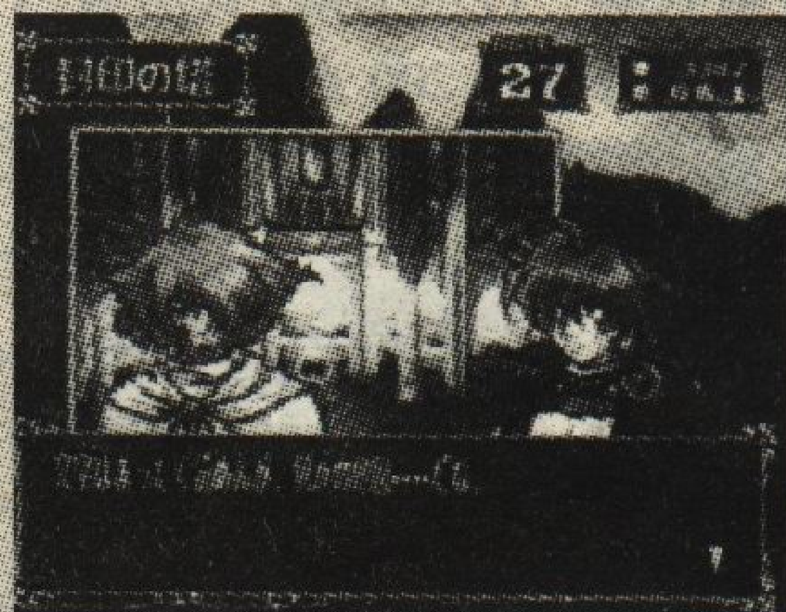

▼敌人对特殊魔法有着特别高的防御能力，这要小心。

能够得到别的宝物吗？

塔内的布局与先前的大同小异，注意其中的两个房间是可以找到古旧的金币。在塔顶的位置，打倒那里的守护者，可以找到封印的宝珠（オーブ），而且还可以发现一个印有神秘文字和图案的书（きたないの本）。但是文字和图案谁也不能看懂。



▼在塔的内部，于宝珠安放的屋中可找到别的宝物。



▲对书中的内容，队伍中所有的成员竟无一者知。

敌方主力情报

类型	HP	说明
タイプA・赤	HP105	回避率极高而且各方面能力比较突出，建议使用：リナ的ゼラス・ブリッド或ゴズ・ヴ・ロー、ゼル的ラ・ティルト。
タイプA・绿	HP95	同样也属于回避率很高的敌人，对于火焰系的魔法有着很高的耐性，建议使用：リナ的フリーズ・ブリット或デモナ・クリスタル。
タイプA・茶	HP80	各方面能力都很突出，而且战斗力强，不过 HP 低是他的弱点，建议使用：リナ的黑魔法。
タイプB・赤	HP95	与其他敌人相比他的素早极高，最好在其魔法咏唱时将他打倒，或者避免与其交战。
タイプB・绿	HP85	与红色的水平一样，素早同样是他们的优点，但是如果使用直接攻击是会一击必杀的。
タイプC・金	HP115	HP 和防御力都很高，而且魔法的能力也很强，建议使用ゼラス・ブリット或ゴズ・ヴ・ロー或リナ的强力黑魔法。
タイプC・银	HP105	与金的相比，HP 稍微少一点，但移动有所上升，建议使用：ゼルガデイス的ラ・ティルト或エルメキア・フレイム。
タイプC・绿	HP90	所有登场敌人中最弱的角色，直接攻击就可以将其消灭，建议使用：リナ的デモナ・クリスタル。

里街道～米路夏姆南部

结束了第二座封印之塔的探索，大家继续往北走，经过米路夏姆向第三座封印之塔所在地进发。当然这里建议大家先回到多罗卡特去向洛比鲁进行调查汇报，这样会有特定的事件发生，在以下会有详细的介绍，再此就不多说了，另外此后会有特别事件发生。

58 向洛比鲁汇报

返回多罗卡特，依然在宿屋中休息，在宿屋中从老人口中得知阿莉娅，可能是传说中的魔道士，当然这其中的疑问将会在后面解答。第二天向洛比鲁汇报“工作”，并谈论神秘图书的事。



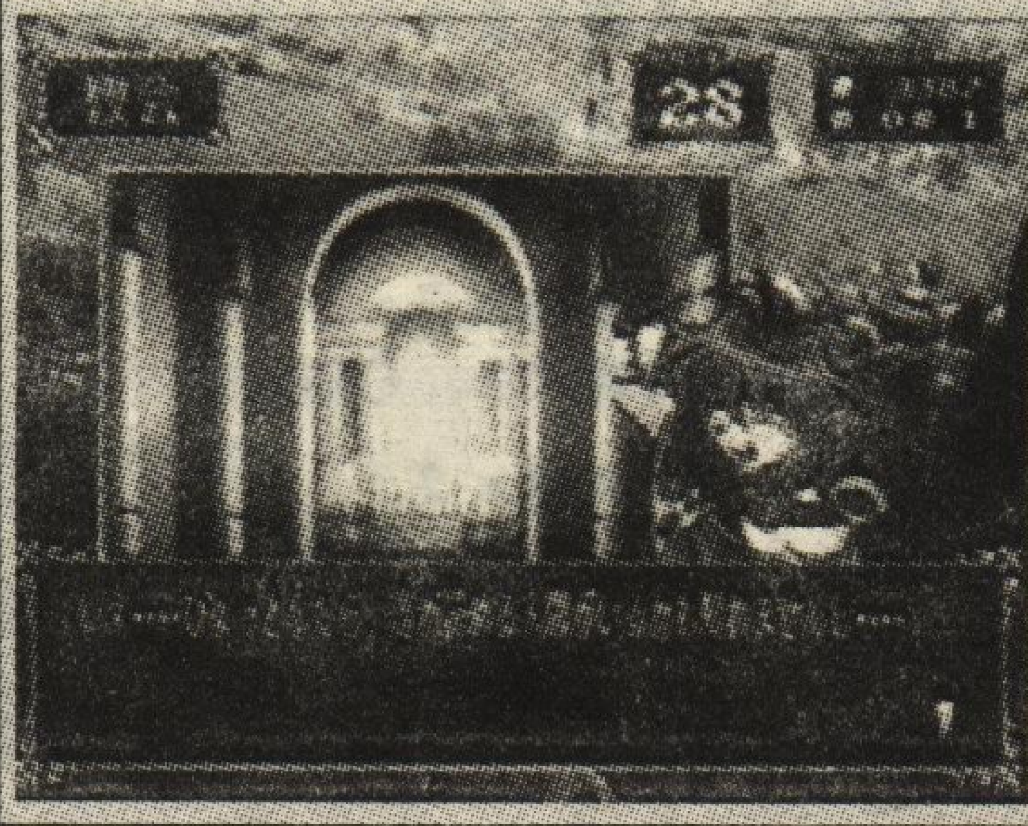
◀对本书中的内容，教会人称可能为某段历史的记录。

▶对西部山脉的塔的历险活动，能否再次成功？

分支的选择

在此会有一个选择出现，这就是前面文中所提到的分支。对于神秘书本的调查工作，是否要进行以及交给何人，是这里的关键所在，但是并不影响故事的结尾，仅仅对流程有所改变。

这里笔者选用的自然是保护书本的安全，如果想走新的流程的话可以去选其它的那一项。



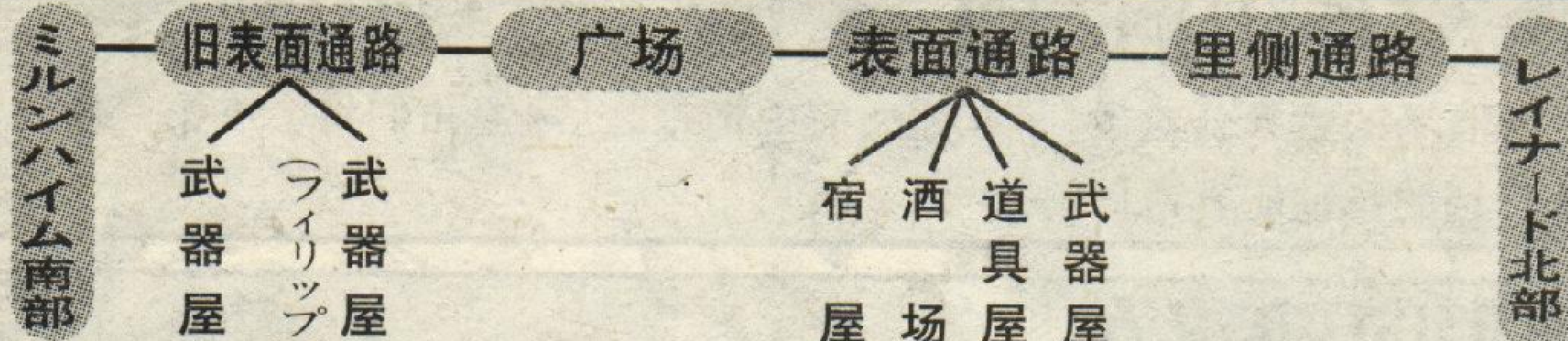
59 战斗出现

当通过米路夏姆南部的时候，如果当时的时间是在晚上，则必然会发生与敌人的战斗，本次战斗中敌人的实力比较强，而且 BOSS 拥有的 HP 高达 900，这一战最为重要的是尽快消灭其他敌人，而对对方 BOSS 进行围攻。当然对手的精神攻击比较弱，使用精神攻击系魔法是比较好的选择。



米路夏姆

查询完毕，当然是要向第三座塔的所在地进发，沿途会路过米路夏姆，在这个地方会发生什么事件呢？以下将会有所披露。



60 武器职人

当前面发生过击败僵尸的情节后就无法进行以下的情节，在此拜访武器店可以得知这里能生产特别的魔法剑，当然会发现铸剑师被恶魔威胁制作宝剑的事件，这时当恶魔离开后便可以要求他为主角制作魔法剑了。当制作完成后，黑铁剑（くろがねの剑）成为可使用的武器。



	武器・防具名	价格	装备简所	STR	DEF	HIT	SPO
リナ	ミラージュナイフ	50	剑	+13	0	+4	+4
	クレイソード	320	剑	+17	0	+8	0
	リリアンおり	160	マント	0	+14	0	0
	ミスリルオープ	1000	ショルダーガード	0	+26	+3	+3
ガウリイ	クレイソード	320	剑	+17	0	+8	0
	ミスリルプレード	1200	ブレストプレート	0	+24	0	+4
	ミスリルプレート	980	ショルダーガード	0	+25	0	0
ゼルガディス	ミラージュナイフ	50	剑	+13	0	+4	+4
	クレイソード	320	剑	+17	0	0	0
	リリアンおり	160	法衣	0	+11	0	0
	リリアンおり	160	マント	0 +	14	0	0

61 夜间的战斗

夜间通过利贝堡的中央街道，当与敌人遭遇时，就会发生必要的战斗，只有将敌方BOSS击倒战斗才会结束。对手的回避能力都很高，而且攻击魔法能力也在一个比较高的水平，这里为了不陷入苦战，所以尽量安排己方的成员对敌人进行魔法攻击，当然物理攻击也是必要的。


▼与敌人的交手并没有想象中的那么简单，对于其强力攻击要小心。

	武器・防具名	价格	装备简所	STR	DEF	HIT	SPD
リナ	マスターソード	1200	剑	+16	0	+5	+5
	エルメキアソード	1800	剑	+28	0	+6	+6
	マジカルソード	4000	剑	+37	+12	+10	+5
	ミスリルクロス	400	マント	0	+20	0	-2
	くろがねのこう石	870	ショルダーガード	0	+23	0	-2
	ラージャドラゴン	1400	ショルダーガード	0	+30	+4	+4
ガウリイ	アルテナブレード	980	剑	+28	0	+6	+4
	エルメキアソード	1800	剑	+28	0	+6	+6
	くろがねのこう石	770	ブレストプレート	0	+22	+0	-5
	ラージャドラゴン	1500	ブレストプレート	0	+26	+2	+2
	オリハルコン	2500	ブレストプレート	0	+30	-4	-4
	くろがねのこう石	870	ショルダーガード	0	+23	0	-2
	オリハルコン	2000	ショルダーガード	0	+30	0	0
ゼルガディス	アルテナブレード	980	剑	+28	0	+6	+4
	マスターソード	1200	剑	+16	0	+5	+5
	エルメキアソード	1800	剑	+28	0	+6	+6
	ルーンソード	2400	剑	+34	0	+10	0
	ミスリルクロス	400	剑	0	+20	0	0
	ミスリルクロス	400	法衣	0	+20	0	0

利贝堡（レーベンブルク）

当莉娜来到此街道中，通过村人们的对话发现魔的山中仿佛有着让村中的人们感到恐惧的东西。

那么那里究竟隐藏着什么呢？第三个封印之塔怎样才能攻破呢？



62 广场内情报入手

在利贝堡中，想要了解有关第三个封印之塔的情报就必须在广场中打听情报，广场的情报探听结束后，来到宿屋与酒场再进行情报探索，之后进行装备的购买。



▼与街中的人对话可以获得情报。

▲从此处可以了解情报。

63 夜间移动

在夜间的山脉中移动，传说中魔之山的敌人将会出现，他们就是村民中提及的魔物，这与其他的敌人有所不同，他们的实力可以说是抵得上数个BOSS。当然这不是对他们HP及防御力来讲，而是他们的连续魔法攻击威力十分强劲，尽量逐一消灭。




阿鲁法斯山的"封印之塔"～北部山脉南

与酒场的主人公对话，了解完所有的情报之后，主角们将会去第三座封印之塔进行必要的探索，这时阿莉娅又会出现，这对于了解她的身世能有帮助吗？

64 塔内的敌人

在第三个封印之塔内，与前面的两座塔有所不同，这里的BOSS竟然又是多次拦截主人公的阿莉娅，将其消灭才能登上塔的最顶层。

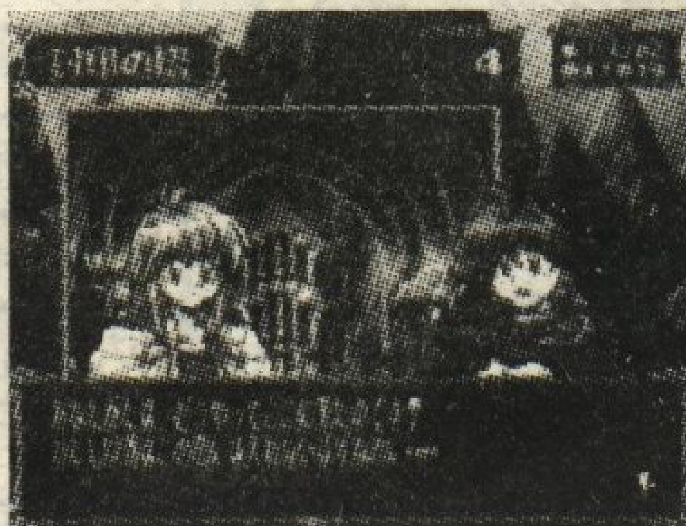
不过究竟是其具有的什么能力，让阿莉娅能出入封印之塔？

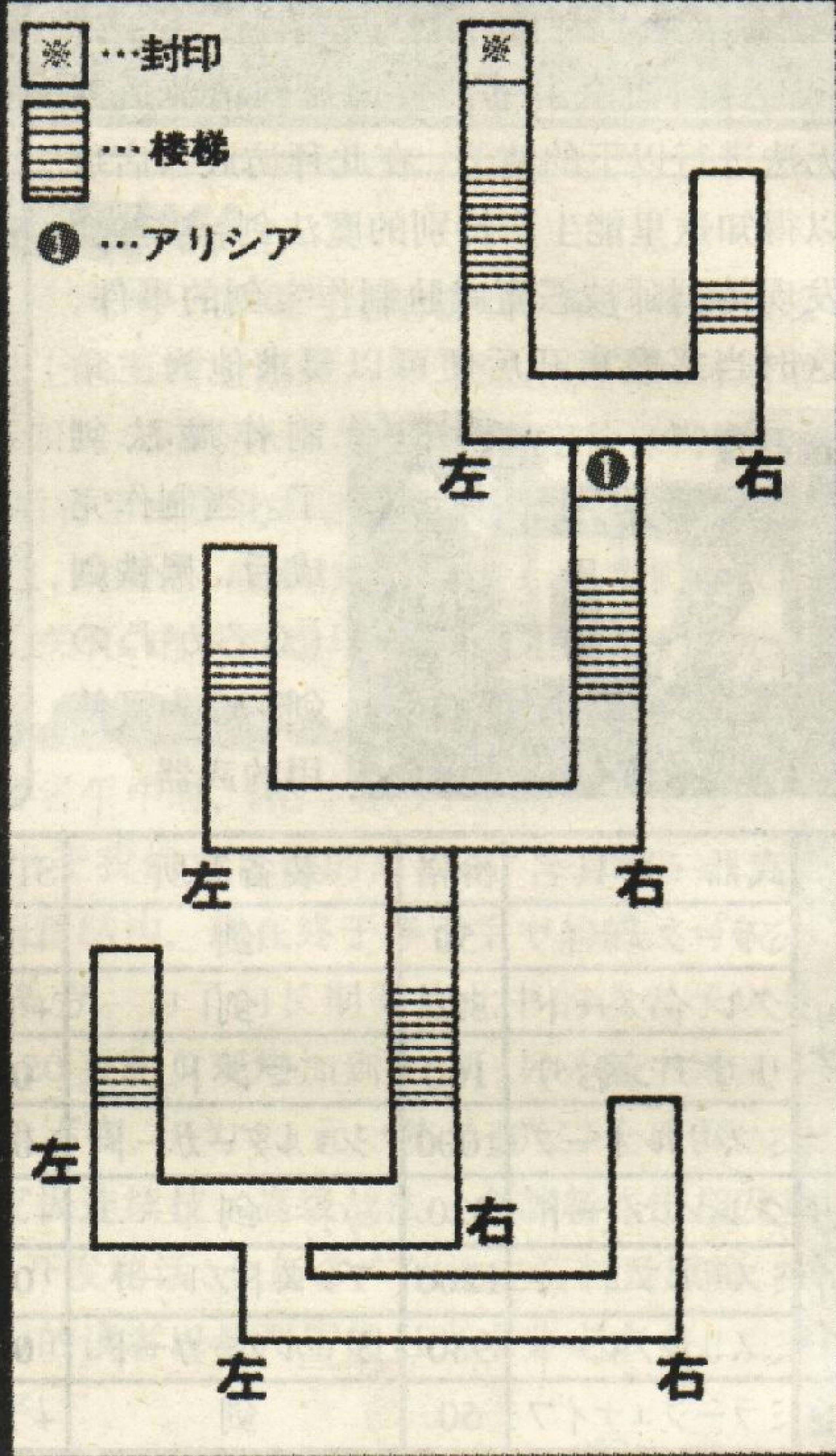


►在有着神秘气氛的塔中，主角与同伴们又将面临极为困难的挑战。

阿莉娅的改变

本次在封印之塔中与她的相遇，又一次增加了她的神秘感，因为本次阿莉娅的谈话与众不同，而且和以前她的性格也不相符，这位角色究竟发生了什么变化呢？在此是否可以怀疑阿莉娅是由两个相同的人装扮的？让玩家自己去猜吧！





VS. 阿莉娅

与原来的水平有所不同，这次的阿莉娅善于使用范围的魔法攻击，而且攻击力都非常强劲，所以己方应该散开队伍，在其魔法咏唱时攻击。

▼利用素早高的角色，可以把敌人消灭于魔法咏唱时。



▲对于一些攻击力很强的敌人，必须将其尽早消灭，以免到时带来损失。

66 第三封印之塔制霸

与原来一样，占领封印之塔后依然可以得到宝珠，在此有所不同的是会有角色离开莉娜的队伍，当然故事情节是不会发生在第三封印之塔中的，当队伍离开封印之塔后，回到街中的宿屋中休息，于深夜大家讨论下一下封印之塔的地点时，必要的情节再此发生。是否应该先从离开的角色身上卸下必要的装备这就要看玩家的选择了。

另外，塔中的500年前的财宝已于250年前被取走。



►可以信赖的中间竟然离队而去，看来到战斗时又要麻烦了。

67 热血的阿米亚莉

本处的情节全部结束以后，自然要返回多罗卡特去汇报调查的情况，在路上研究时北部山脉南街道，与阿米亚莉相遇，她自称为正义而战的勇士，与其带来了四名士兵进行战斗。

战斗胜利是很容易达成的，因为阿米亚莉只会使用回复魔法，所以当其咏唱回复魔法时把她消灭便可。

战斗结束后莉娜向其解释有关阿米亚莉提出的假莉娜的事件，结束以后，阿米亚莉便可以暂时成为仲间，继续冒险！



►把用回复魔法的阿米亚莉击败，这样可以使战斗更加轻松异常。

再次登上冒险之路

经过了长途的拔涉，终于调查完了三个封印之塔，幸好得到了三个封印的宝珠，可以说没有白来，而且再加上阿米亚莉的加入，使得队伍有了很大的加强，当然以后的冒险会是更为艰苦的，而且将面对的敌人也会极为的强大，莉娜能否完成工作呢？

之后的前进方向主要是多罗卡特以及此处的阿鲁法斯山和利贝堡，这里还会发生其它的情节。本次的攻略到此结束，下期将会向大家披露其后的情节及故事发展。



◄阿米亚莉的加入，之后又要面对怎样的困难呢？

责编/DRAGON

To Be Continued

漫园

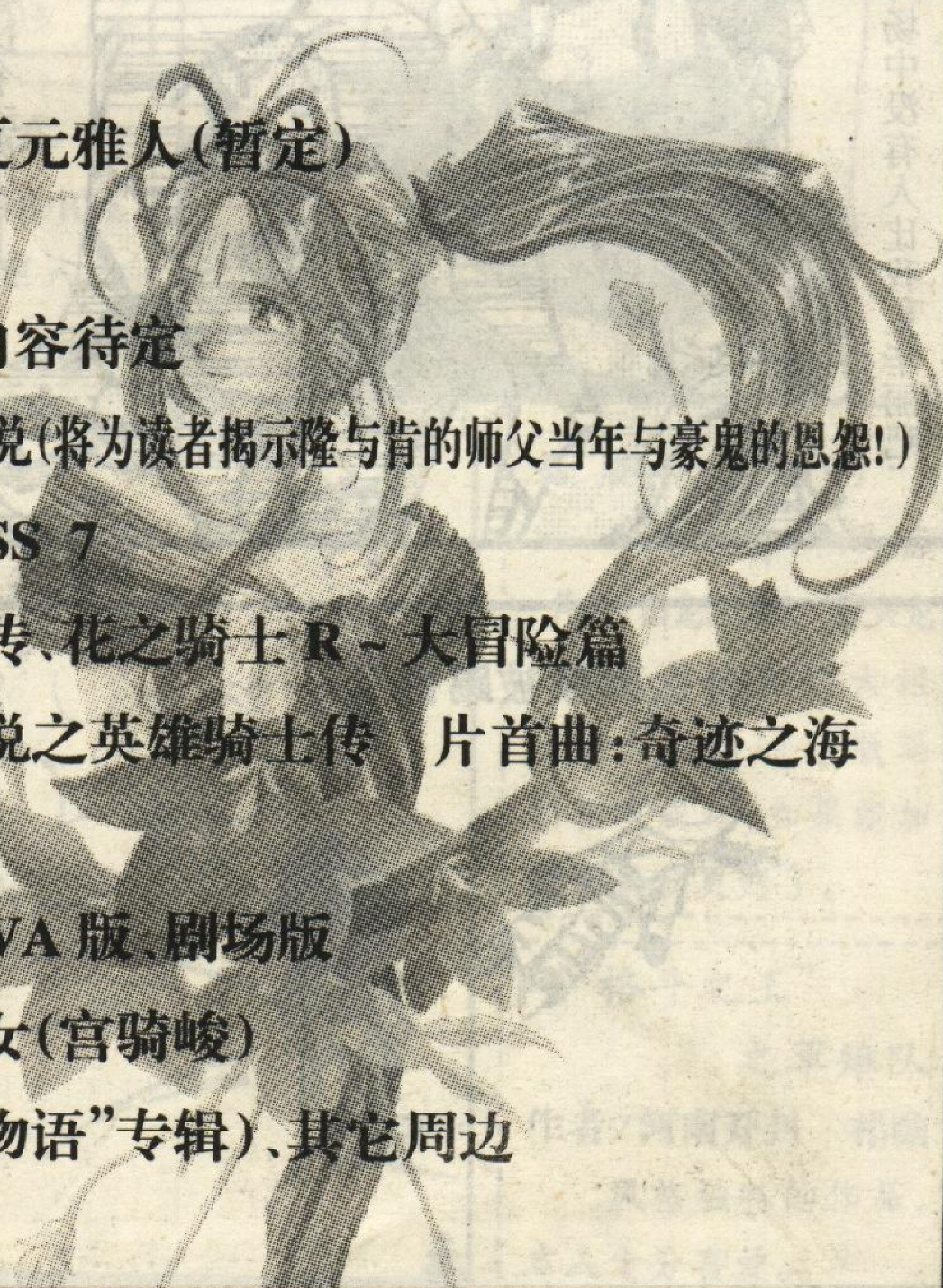
责编/BLUE

(因特殊原因,"动漫万花筒"暂停一期,请读者见谅。)

下期预告

自下期开始,漫园栏目将会大幅度改版,一方面是改在别册上刊出,另一方面栏目也将有所增加。变身后的漫园内容将更为丰富,不仅包括黑白页,同时也有大量的彩版。希望广大读者能够多多捧场,我们一起努力将漫园办得更加有声有色。

插画欣赏	彩版	1页	漆原智志
名家及其技法简介	彩版/黑白版	各1页	夏元雅人(暂定)
四格漫画廊	黑白版	1页	内容待定
读者投稿选登	彩版/黑白版	各1页	内容待定
长篇故事连载	黑白版	4页	灭杀的传说(将为读者揭示隆与肯的师父当年与豪鬼的恩怨!)
设定资料赏析	黑白版	2页	MACROSS 7
名作片头结尾欣赏	彩版	1页	超魔神英雄传、花之骑士R~大冒险篇
卡通歌曲	黑白版	1页	罗德岛传说之英雄骑士传　片首曲:奇迹之海
动漫闲话	黑白版	2页	内容待定
佳片试映室	黑白版	3页	TV版、OVA版、剧场版
经典回眸	黑白版	1页	梦幻街少女(宫骑峻)
闲情雅趣篇	彩版	2页	手办("五星物语"专辑)、其它周边
偶像星座	彩版	1页	暂不公开

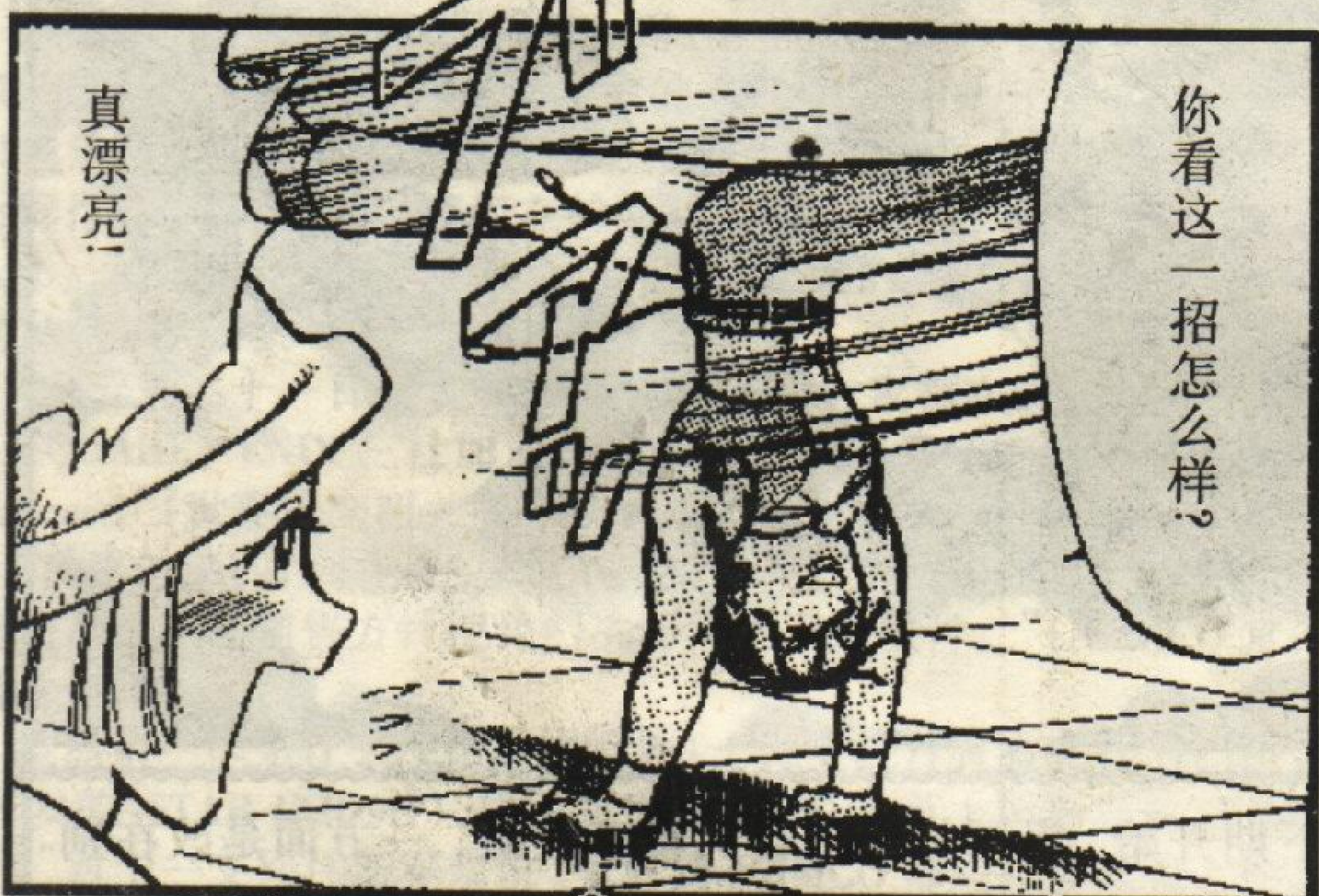


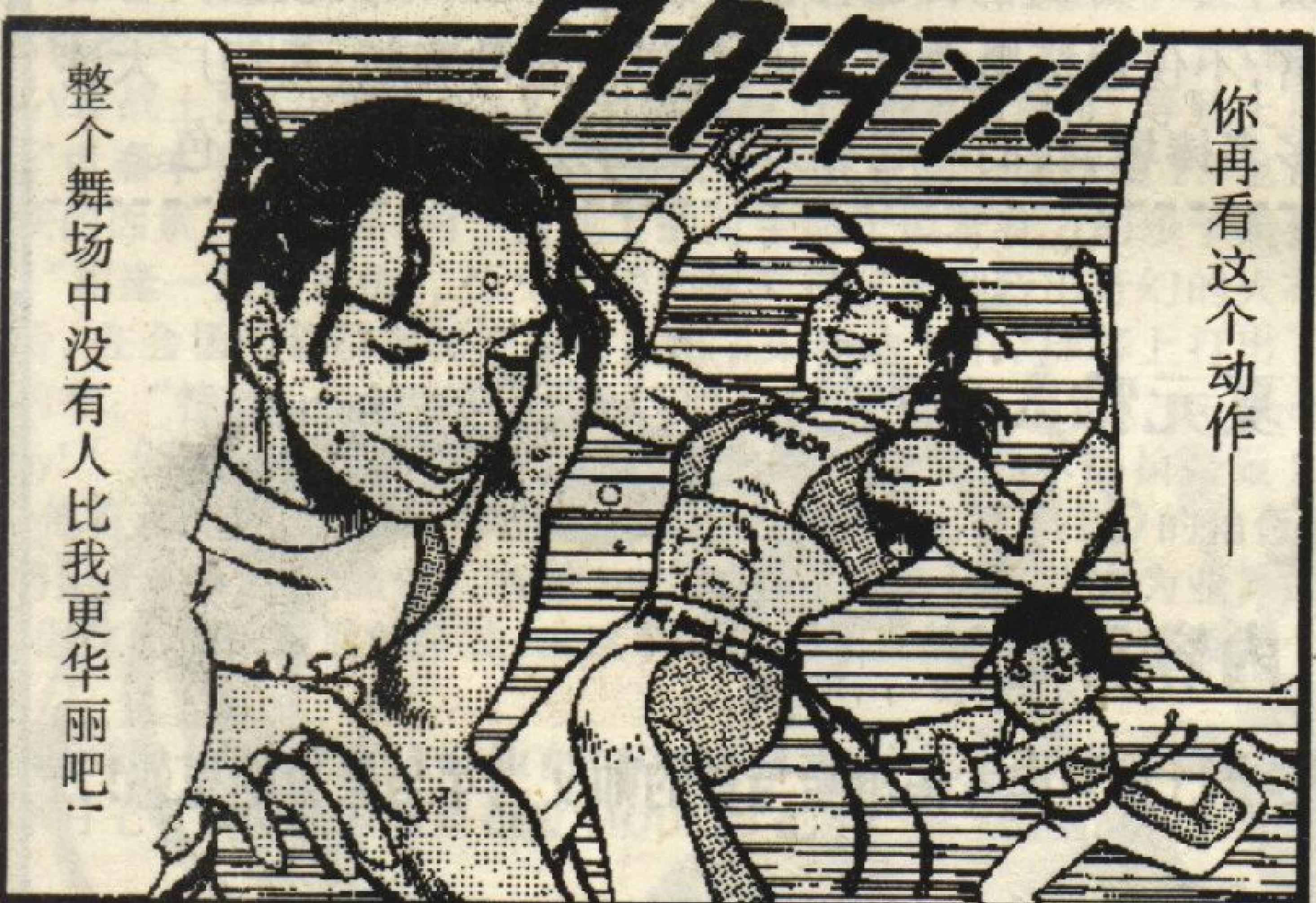
四格漫画廊

舞蹈

——摘自日本《ザ・プレイステーション》



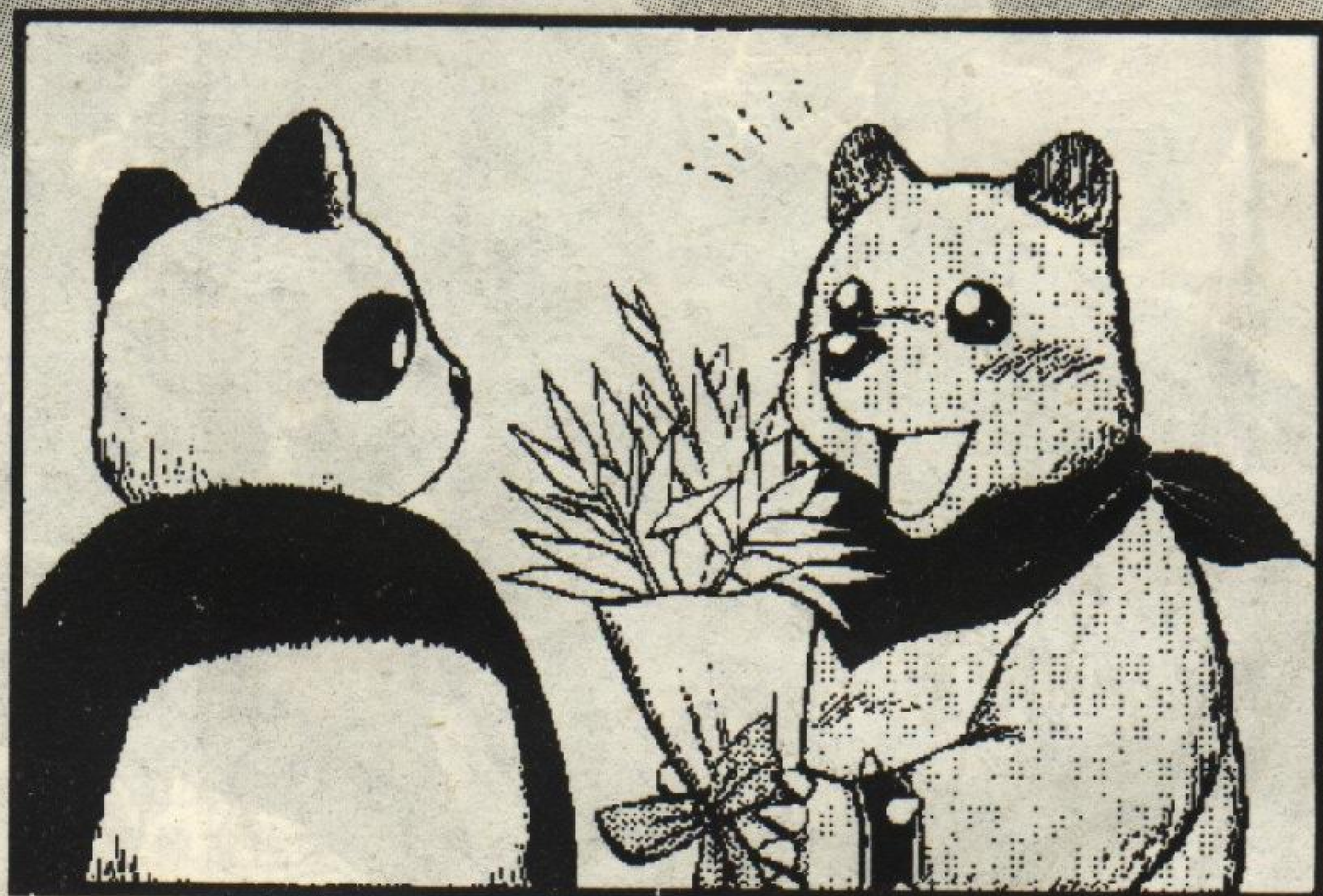


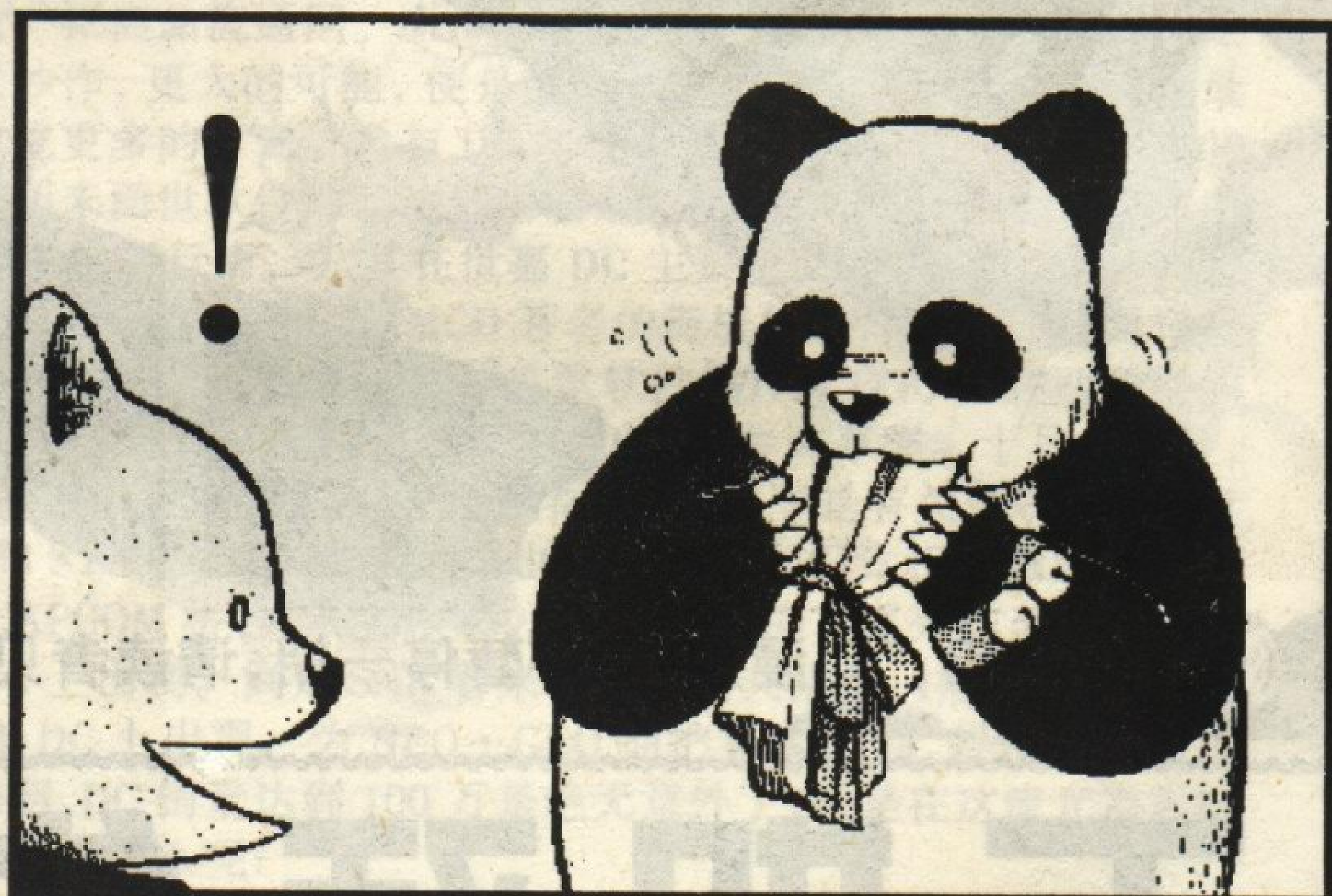


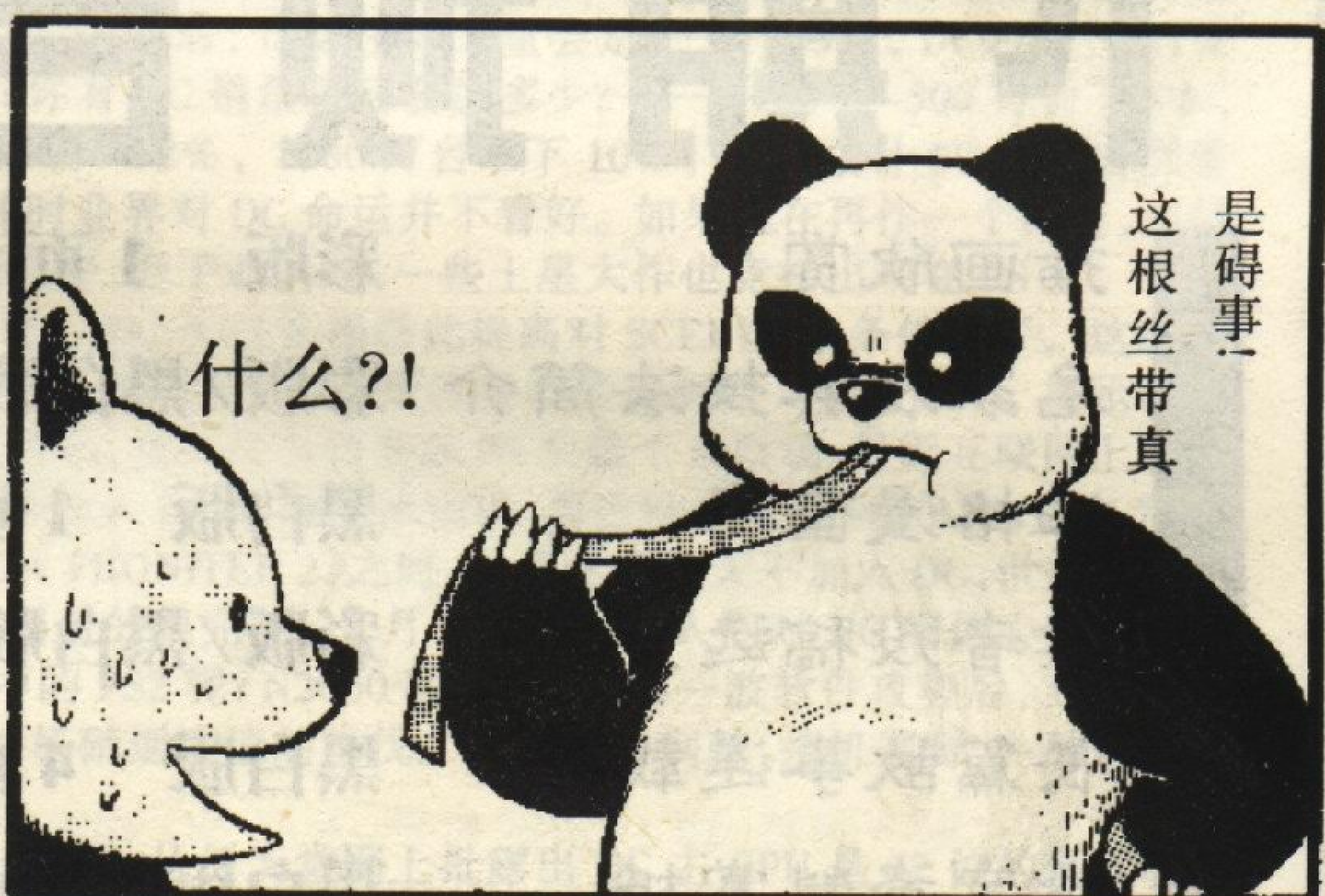


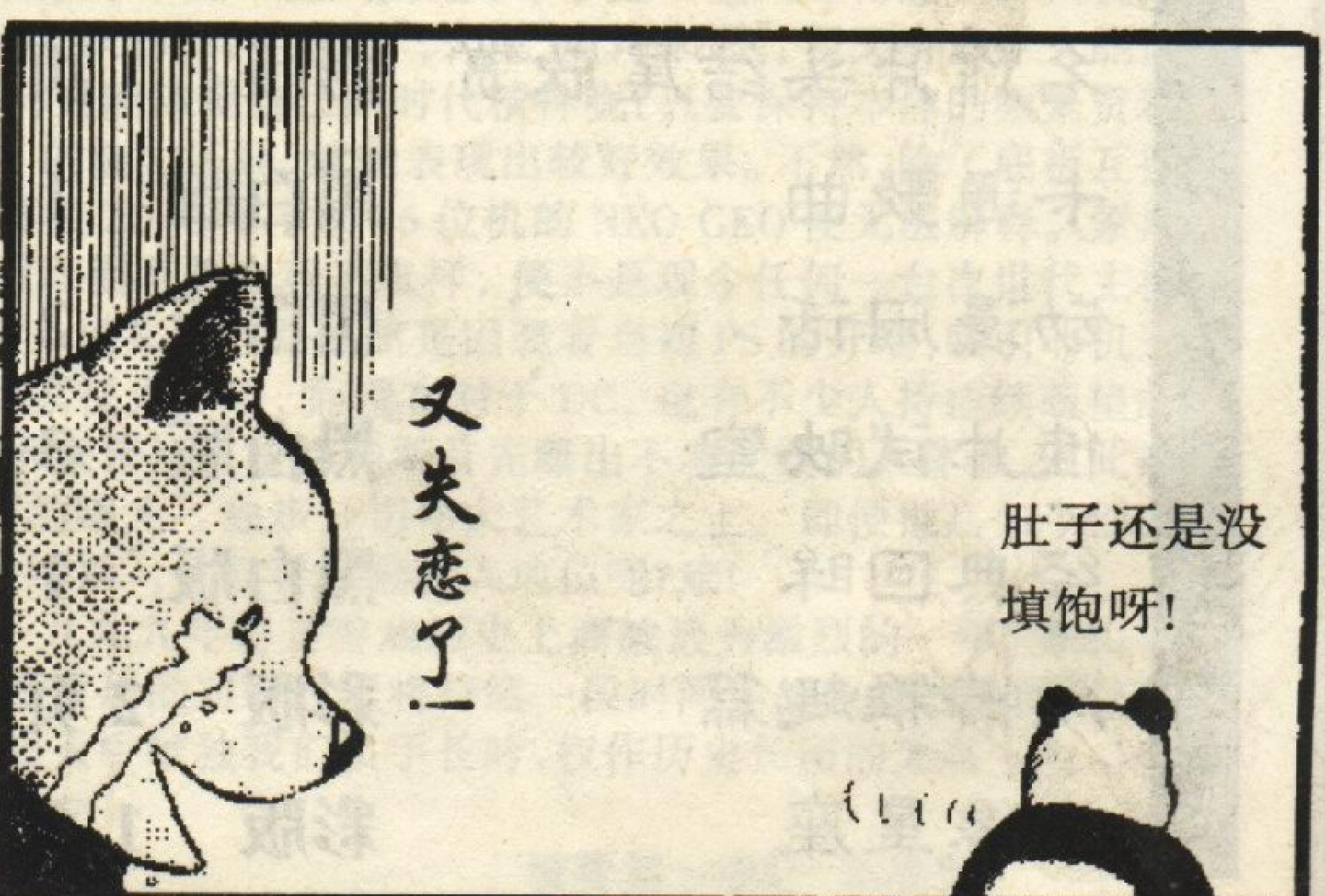
我爱你，PANDA！

——摘自日本《ザ・プレイステーション》

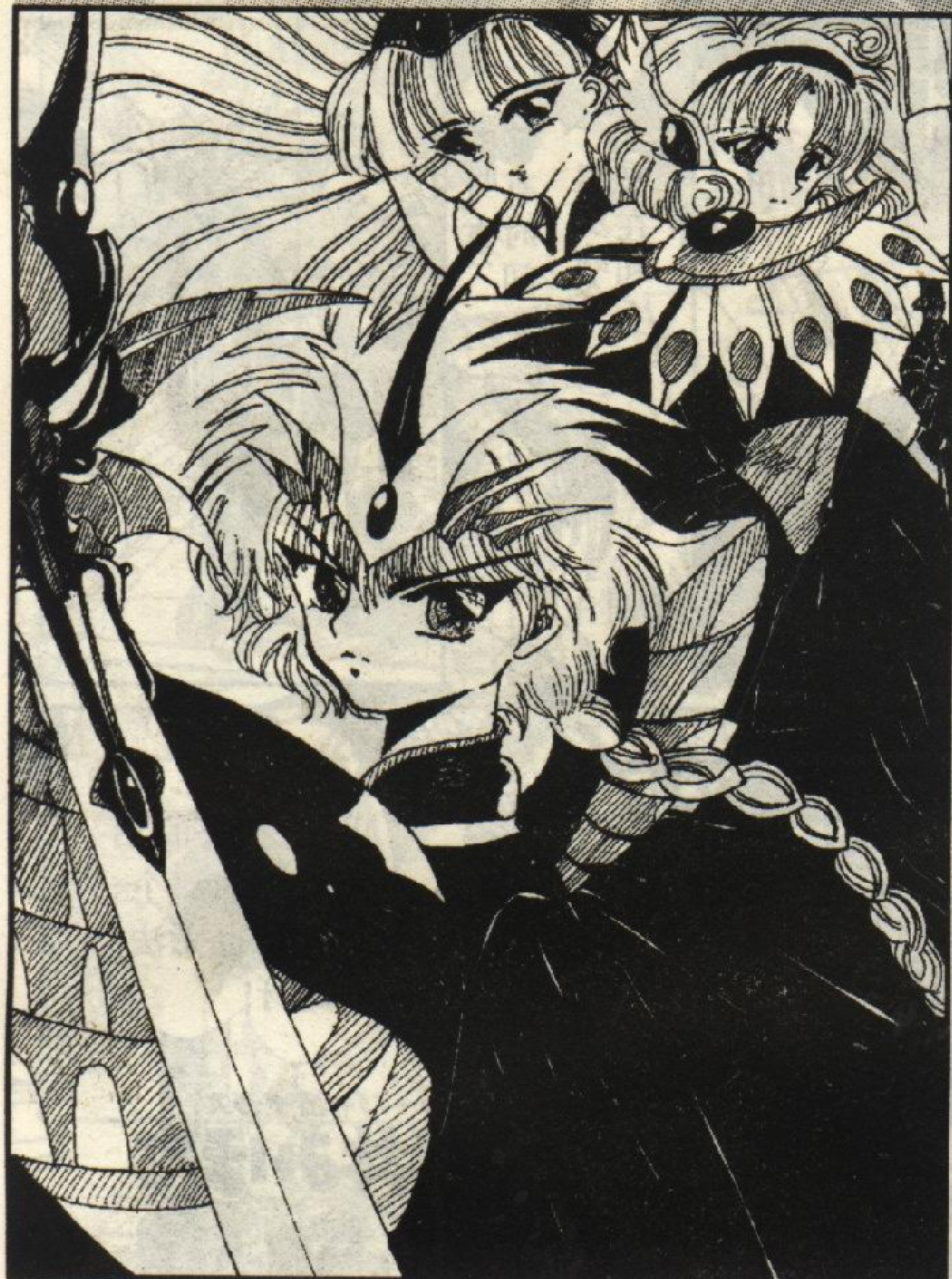








读者投稿选登



▲"魔法骑士" 作者/北京 千佳

人物的脸部描绘得还算可以,但三个角色层次不是很清晰,狮堂光握剑的手如果能收入画面内会有更完整的感觉。此外,头发及衣饰如果能用网纸效果会更好。

多谢一直对本栏目的支持,希望你再接再励,创作出更多更好的作品。

▶"格斗之王" 之八神庵

作者/重庆·桂珠珠

Q版的八神样子很可爱,气球上"I LOVE YOU"几个字是八神的独白,还是形容作者对八神的感觉呢?



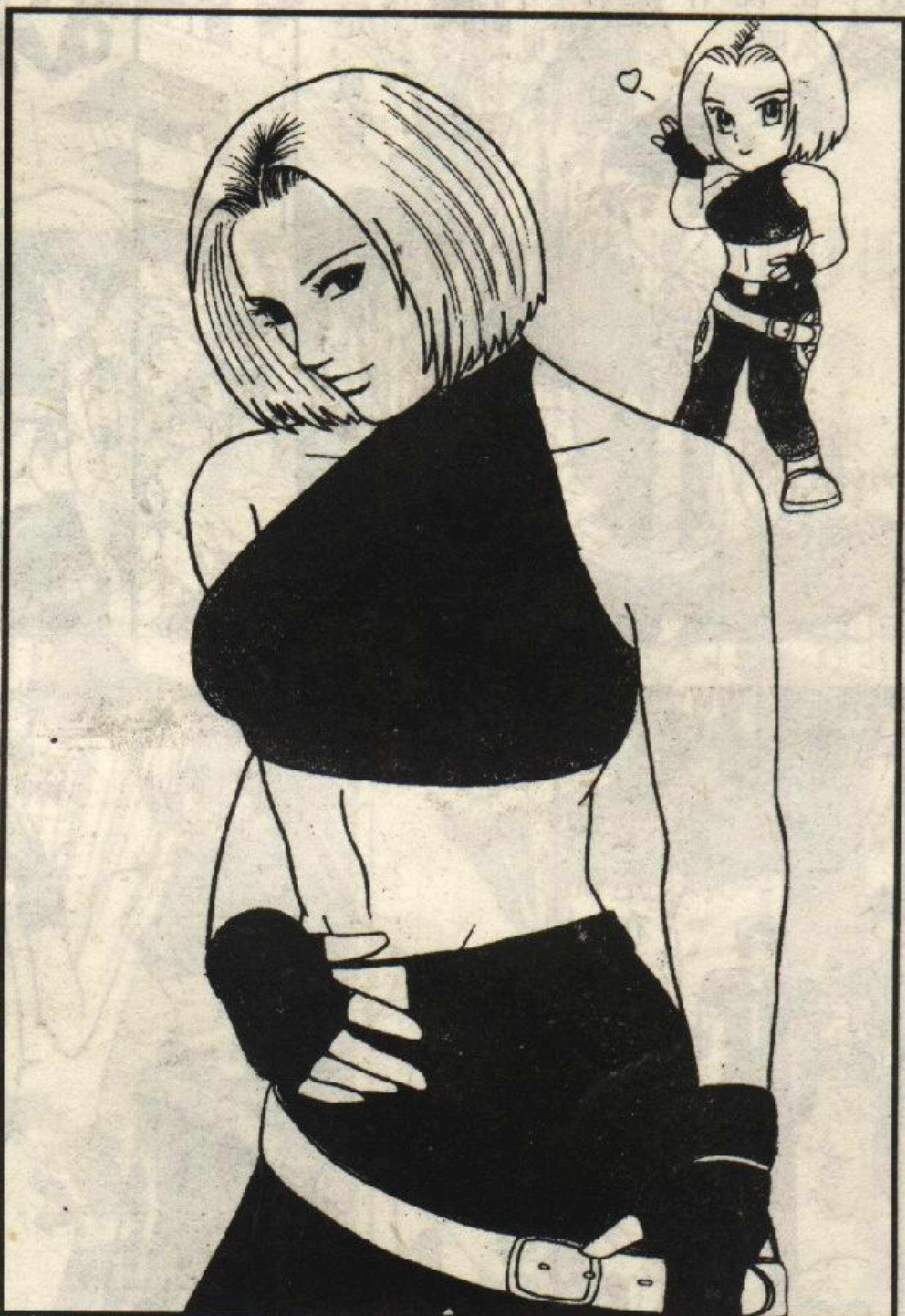
▼"浪客剑心"

之绯村剑心&神谷薰

作者/锦州 史旭

人物略显简单,尤其是衣纹有零乱的感觉。







◀"侍魂"之莉姆露露

作者/北京 SEA HORSE

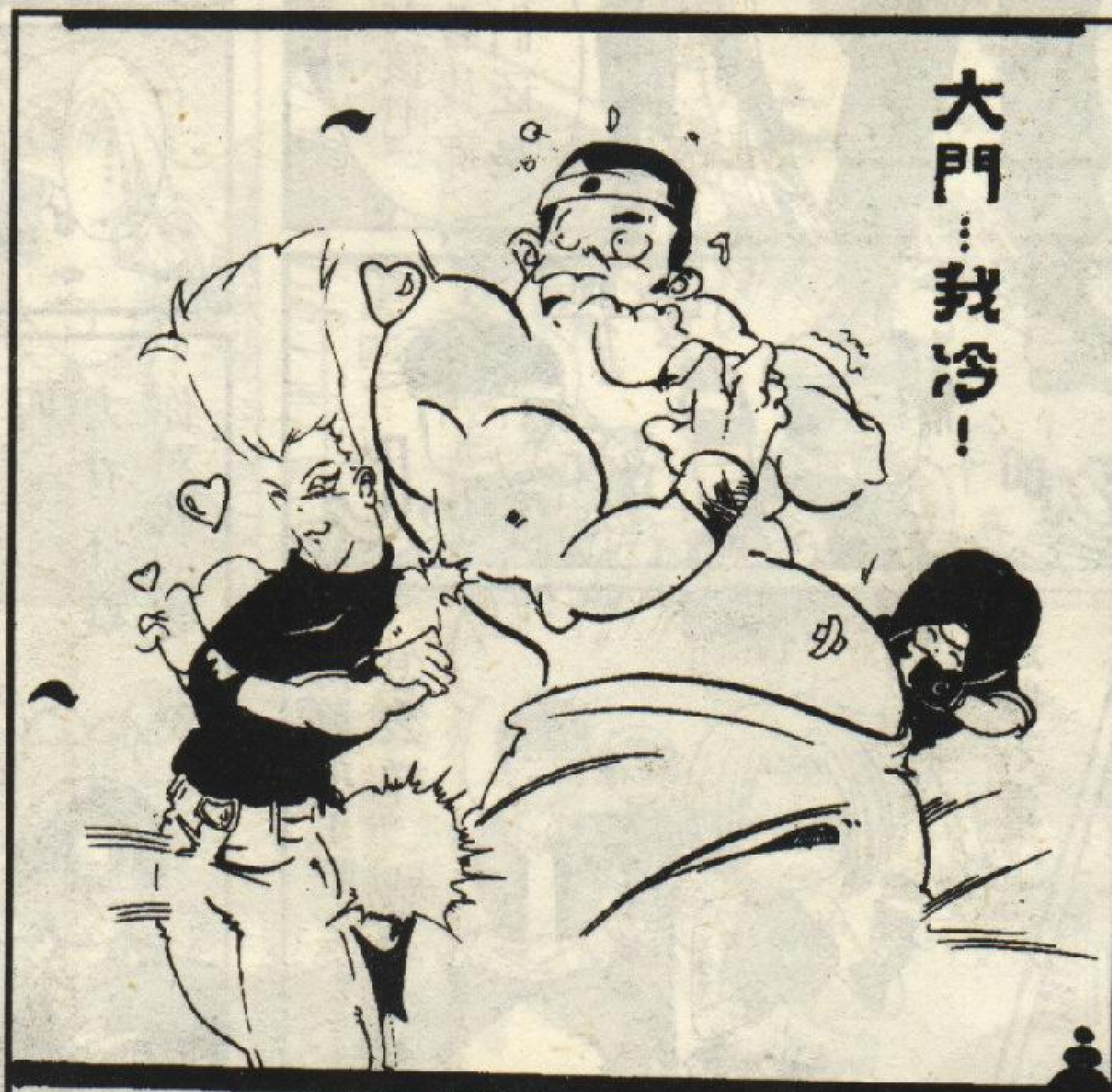
形象十分可爱,但人物细部应再讲究一些。

▲"格斗之王'97"

之布鲁·玛丽

作者/黑龙江大庆 张兴龙

前面成熟的大姐形象与后面的Q版玛丽相映成趣,如果能加些背景就更好了。



◀"格斗之王"

之草薙队

作者/河南开封 祁瞻

风格独特的作品,本人十分喜爱。

长篇故事连载


又在和女朋友约会够有时间的呀，京！


ゴオオッ
八神……！


什么……
如果现在我使出必杀技的话，那后面的那个女孩子也无法幸免呀！
KOF
ストーリー&イラスト
藤井みほな
炎の不条理劇場


不过，今天我可以破例放过你！
呵呵呵……就把你的命暂时留下，改天我再来取吧！


畜生！这个八神居然敢侮辱我！
不过，他今天真的有些反常呀！


主要是看在这个女孩子面上！


ハーッハッハッハッハ
むっかあぁ!!

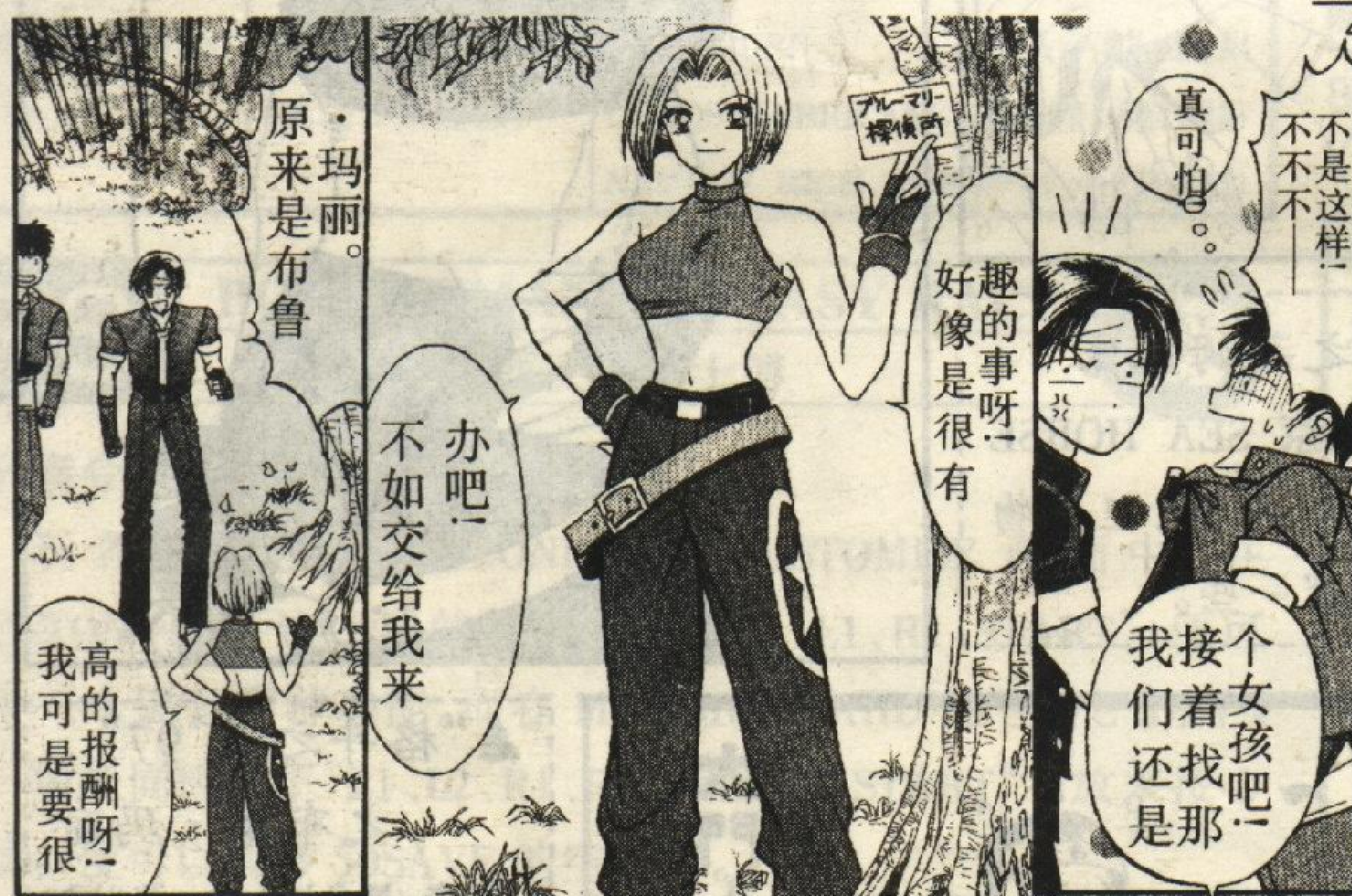

是不是，真吾？
听见了吗？
什么？你在说什么呀！


我明白了，八神一定有女朋友了，所以才会变成这样。我们一起把那个女孩找出来吧！
？
于是，两人开始了搜索。
没有。
草薙师父，我没有找到呀！


这里也没有。
那个女孩到底会在哪儿呢？


没有！
……


累死了，看来我们在找人方面不太善长呀。
你根本就没有方向感。
根本是满脑子浆糊，怎么能找到人呢？
你对我的智力有怀疑吗？


不不不——不是这样！
真可怕。。。
我们还是接着找那个女孩吧！
好像是很有趣的事呀！
不如交给我来办吧！
原来是布鲁·玛丽。
我可是要很高的报酬呀！

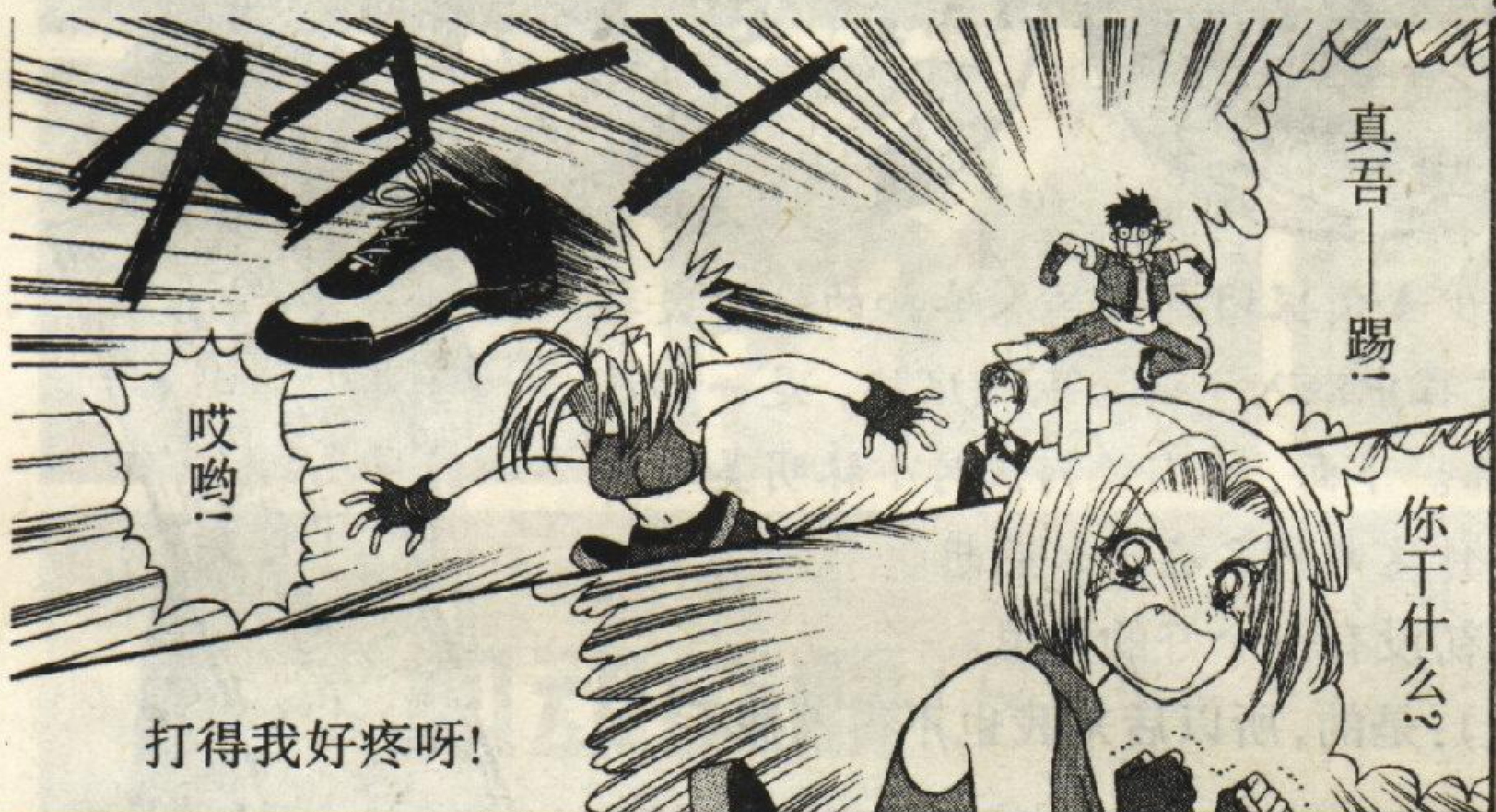

報酬。
……


怎么样，感动得流泪了吧？
这些笨蛋！
于是，三人又继续进行搜索。
笨蛋，应该是这边。
这边。











(未完待续)

有不少读者来信对总拿八神开玩笑颇有微词，所以“炎之不调理剧场”从下期起便告暂停。其实，当初刊登此作品的初衷仅仅是为了娱乐，但没想到游戏中的角色竟已如此深入人心，在惊讶之余也不禁深深为中国玩家的痴情所感动。在以后，我会安排其它的作品刊出，有什么感想别忘了写信给“漫园”呀!

设定资料赏析

游戏

御神乐少女侦探团

人物设定：小林明美、宇佐美皓一

















PS的著名游戏——御神乐少女侦探团是由尽人皆知的一对夫妻所担任美术设计的，所以制作过程中混入了两个人的风格，是一部游戏迷及漫画迷都不该错过的作品。下面，我们便刊出对小林明美与宇佐美皓一的采访，看看他们对制作这部作品有什么感想。

小林明美(以下称小林)：起初没有一个好的构思。

宇佐美皓一(以下称宇佐美)：是的，所以后来我也不得不插手，工作似乎进入了困境……

小林：但是，只要大家都互相理解、互相帮助，工作还是照常进行了下去。

宇佐美：可惜没能作出可喜的成就，作为我来讲，真是有点遗憾。

小林：那段时间的工作真是太忙了。

宇佐美：其实完全是自己让自己忙的。

小林：哦……是那样，对于"笑脸"这个表情的设计，我们得做出十张动画——"笑脸"，说真的，一般游戏也许只要一张笑脸的画面就足够了。



宇佐美：但是，工作中也有许多无可奈何的地方，你可能会觉得某张画有不足的地方……不过还是接着往下画了。就像你们作游戏一样，可能会有这样或那样的不满，但毕竟不可能完全贯彻自己的想法。这也正是作为漫画家的悲哀吧。



宇佐美皓一：为人温厚，但有时也会发脾气。代表作为"宇宙皇子"、"セイバーマリオネットJ"(OVA)。

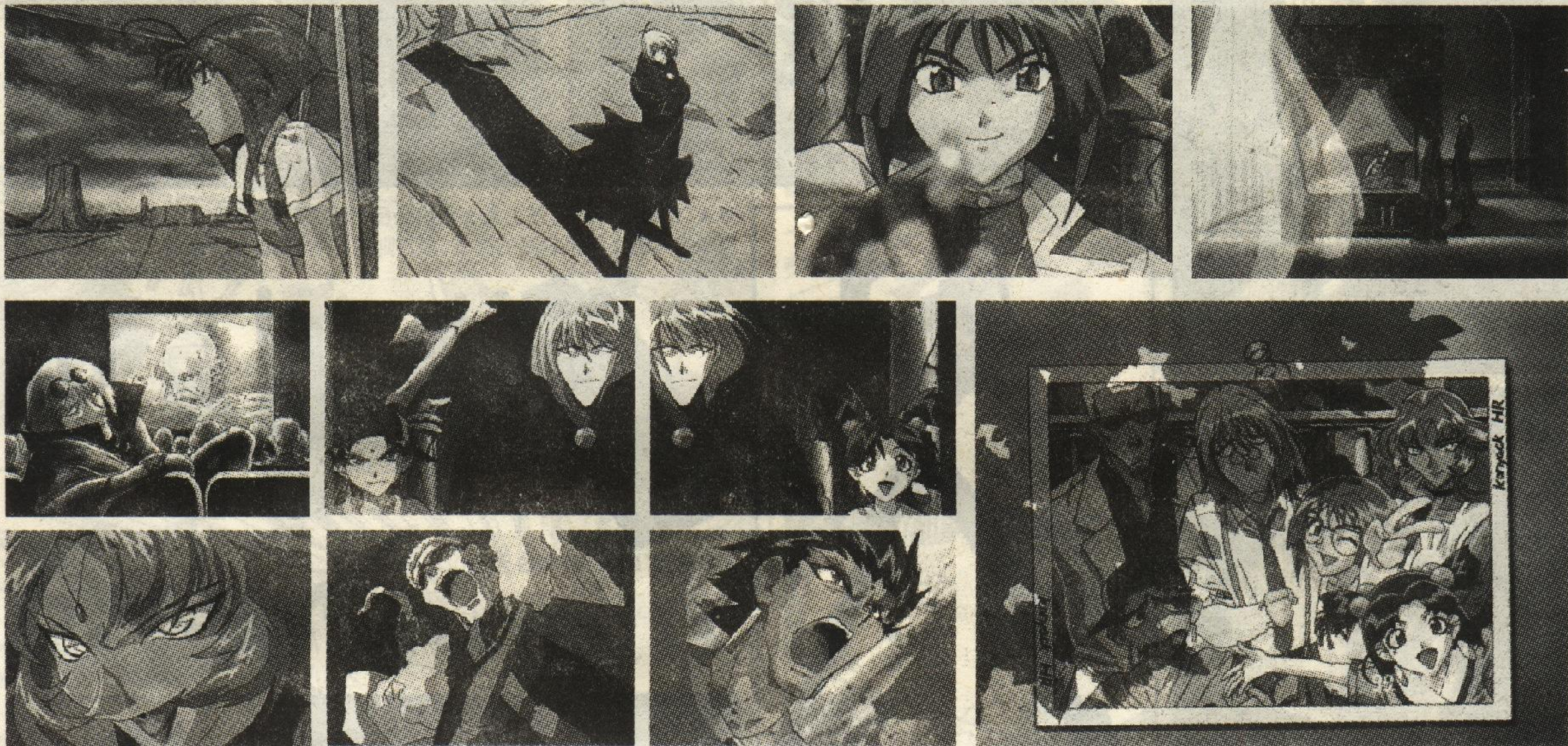
小林明美：被称作业界的大林素子，是著名的角色设计者。其代表作为"欢迎到罗德岛来"(剧场版)。

名作片头、结尾欣赏

动画 (片头)

1999 Master of Mosquiton

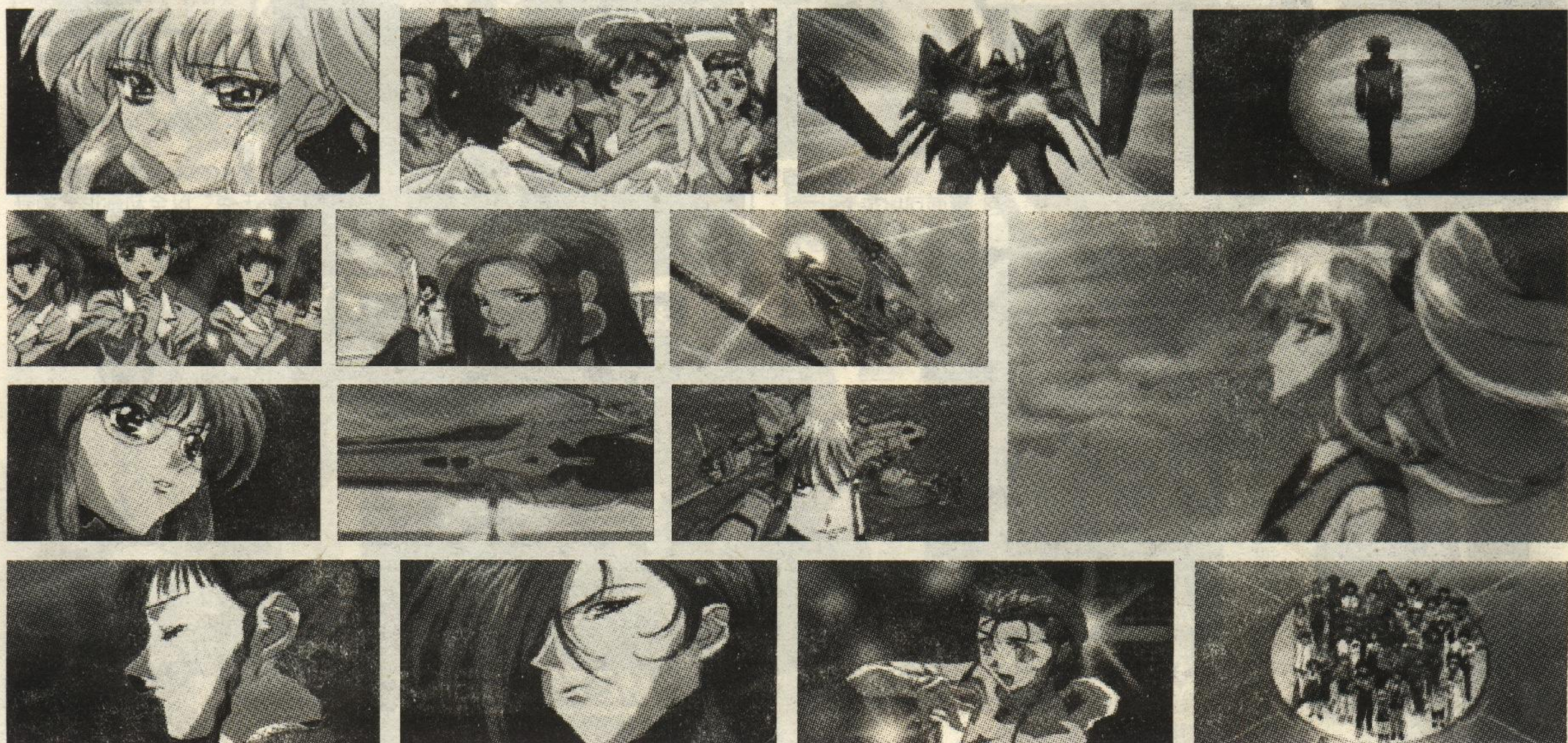
以名为"爱之力量"的歌曲为片头曲，随着主要情节画面的闪过，人们可以逐渐体会到本作那种既轻松又严肃的气氛。几组快速的镜头展现出人物的迫力，作品的风格也可在这段片头动画中令人一目了然。片头曲的歌词填写得十分出色，配合画面欣赏颇有值得回味的地方。



游戏 (片头)

机动战舰(SS) ~空白的三年

关于"机动战舰"这部作品，无论是游戏迷还是动画迷都应该对其有所了解。其动画片在国内已可买到(TV版)，而SS上则推出过同名游戏，此次的"空白的三年"已是第二作了。片头虽静止画面居多，但色彩及清晰度都算不错，同时气氛也符合原作的风格，值得一看。



闲情雅趣篇


最终幻想VII的手办——艾娅丽丝



◀▲"EVA"的手办，左上为2号机与量产机的对决，右上则展现了初号机与被渚薰操纵的2号机之间的战斗，左方则是初号机。


最终幻想VII的手办——克劳德

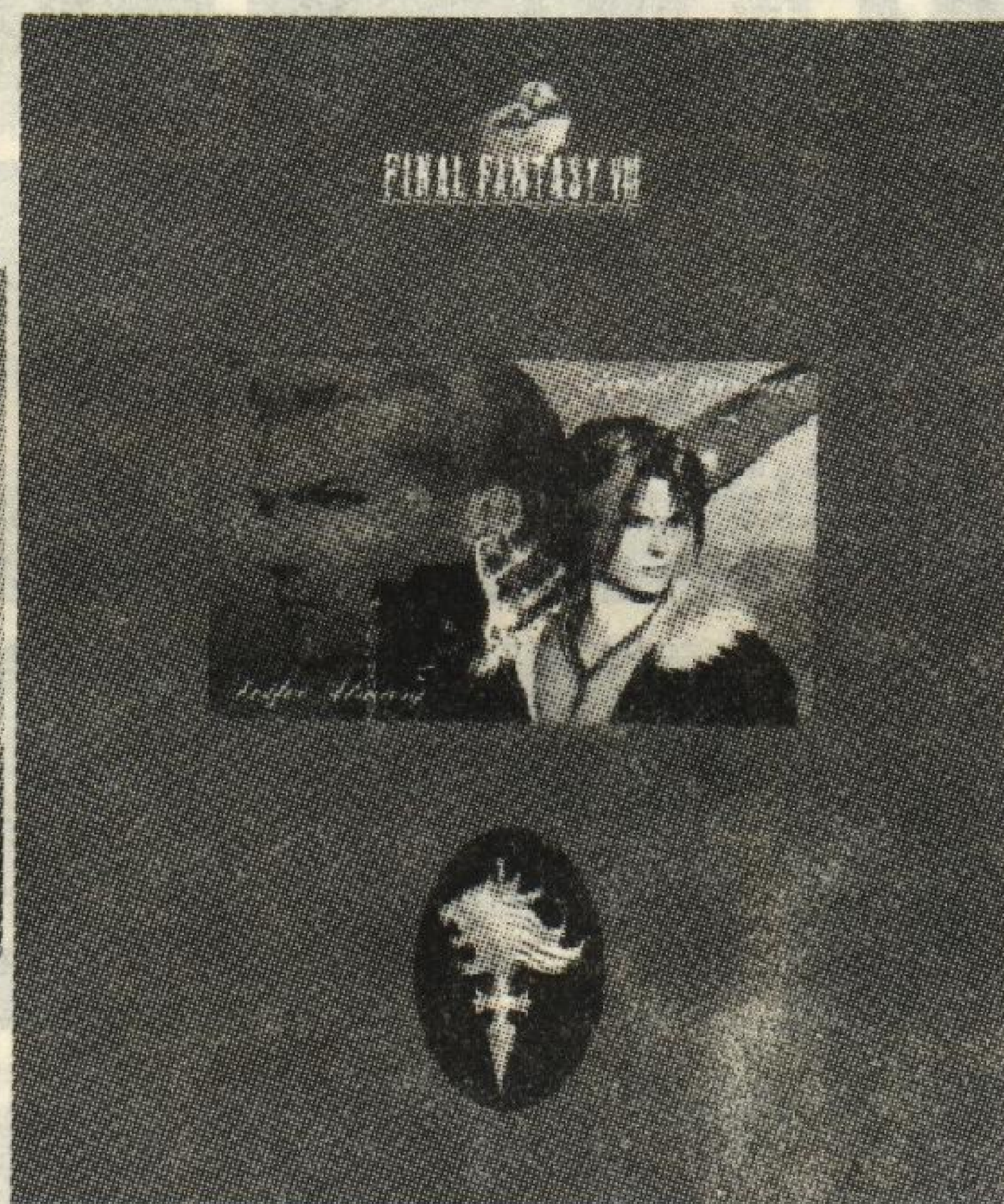

▶"EVA"中量产机的手办。


▲取材自"EVA"的PHS手机以及专用皮套。

别忘了观看下期的彩版"闲情雅趣篇"呀!




◀有着"武藏传"图案的书包，里面可以放PS。




◀▲取材自"最终幻想VIII"，喜爱这一系列的朋友不妨将其摆放在自己的床头。

▼KONAMI著名游戏"桃天使"以全动画形式颇受好评，这是取材自该作品的钥匙链。

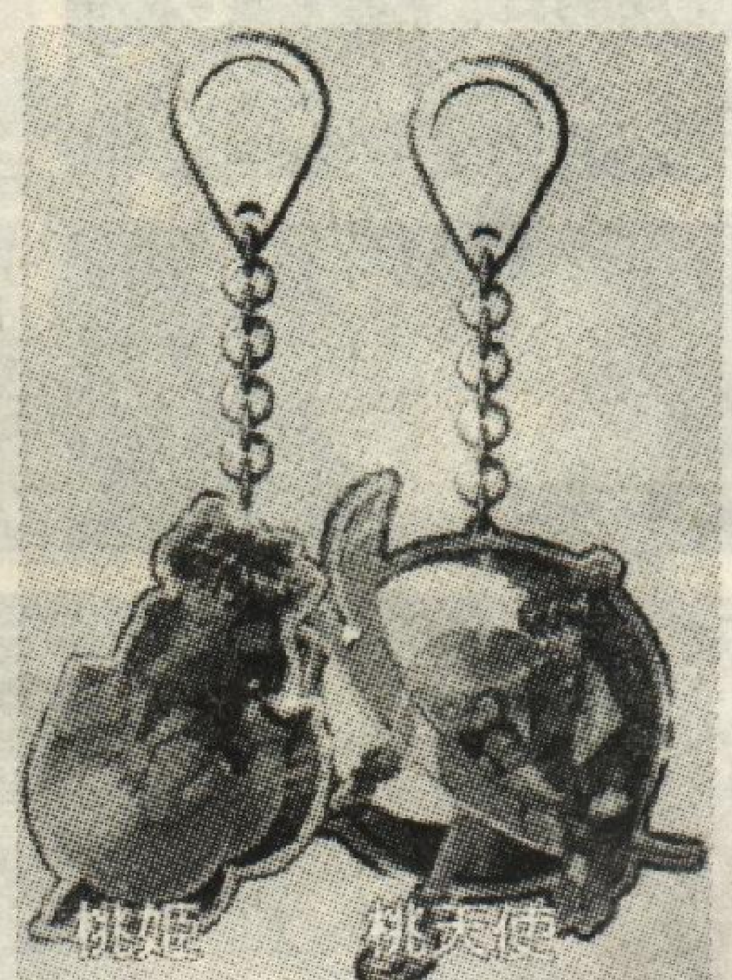

◀取材自「寄生魔种」艾娅与EVE站在一起。







▲▶玩过PS"燃烧战车"的朋友想必会对这部作品印象深刻吧。上方是"燃烧战车"的海报，右方则是电话卡。





秘法不传,技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS 怒首领蜂
山东 李钦 秘

进入第2周!

由于是完全移植,所以自然会有第2个循环,只要在第1周时满足到以下任何一个条件,便可进入第2循环。1. 死亡次数在2次之内;2. 积分在5000万分以上;3. 蜂ITEM PERFECT做到5次以上;4. 最大HIT数:TYPE-A…270 HIT以上、TYPE-B…300 HIT以上、TYPE-C…330 HIT以上。

PS 风之丘公园
山东 李钦 秘

隐藏SCENARIO

在这游戏中出现的配角古文之美人教师春比野睦美,原来是可以使用她来进行游戏的。要玩这个隐藏SCENARIO很简单,只要先把所有SCENARIO都完成(要GOOD END),之后再使用・ミ・ミ田、水贝或深雪其中一个开始,到了第2日的写真选择支便可选择到这个隐藏SCENARIO了!

PS CAPCOM GENERATION VOL.1~击坠王之时代
苏州 温海朋 秘

出现SOUND REMIX MODE

只要玩到限定版数便可令到OPTION中出现SOUND REMIX这个新项目,这是游戏中音乐的混音版,而每完成多一集便会多一点音乐(1942需要到达第16版之后、1943需要到达第8版之后、1943改需要到达第5版之后),不过做到这个秘技之后记得要SAVE。

PS DESTREGA
苏州 温海朋 秘

使用"三国无双"角色

这个游戏原来可以使用KOEI的另一作品"三国无双"内的角色,如槽操、貂蝉、诸葛亮等,实在非常有趣。只要把1P MODE打爆的话便会出现,每个角色都会对应不同的角色,而选择方法是在选人时按着R2键不放来按键决定。

角色	隐藏角色	角色	隐藏角色
クラッド	赵云	ローゼン	诸葛亮
セレア	貂蝉	ドイル	张飞
ザウベル	曹操	レウス	陆逊
テイーム	太史慈	アンジー	许褚
ミレイナ	孙尚香	ラオン	关羽
クウガ	夏侯敦	ファルマ	周瑜

PS STAR OCEAN SECOND STORY
杭州 陈斌 秘

隐藏SHOP出现

在エナジーネーデ之街的"ギヴァウェイ"的南方小岛,有一间贩卖强力防具及ITEM的隐藏SHOP,这间SHOP名为"阴德屋フェイク・ギャラリー,在这个小岛向南走便到。

PS BOMBERMAN FANTASY RACE
杭州 陈斌 秘

方便的秘技

先进入KEY CONFIG的CUSTOMISE画面,指着"BUTON变更"一项时同时按L1、R1及START键,便可有两个以上的机能组合。如可在MEMORY CARD的SAVE DATA作成处同时按着L1、L2、R1、R2、SELECT及START键不放来按○键,这样便可作成50个SAVE DATA。而在比赛中按PAUSE后,顺序按L1、L1、R1、R1、↓、↑、○,那么便可以变更角色的脚步声。

PS 影牢~刻命馆 真章~
哈尔滨 吴志朋 秘

刻人美莉尼亚登场

当使用了这秘技后,主角美莉尼亚便会和敌人角色中的"刻人"一样,全身都是蓝色,方法是首先把游戏打爆,然后读取爆机后的记忆再次进行游戏,接着当出现任务画面的时候,便要按着L1、L2、R1和R2四个键不放,最后选择开始任务,这样当游戏开始后,美莉尼亚全身均会变成刻人,拥有一个蓝色的身体。

PS SENTIMENTAL JOURNEY
哈尔滨 吴志朋 秘

轻易提升好感度

只要利用这秘技,便能够令女角们对玩者的好感度提高,方法首先是开始游戏,当轮到玩者行动的时候,便连按□键,这样女角们对玩者的好感度便会不断上升,但是要留意连按时不能太过心急,一定要有适当的节奏和速度才可。

PS OVER DRIVIN'Ⅲ~HOT PURSUIT~
哈尔滨 吴志朋 秘

隐藏密码

进入OPTION画面后选择USER NAME,便会进入一个密码输入画面,如果输入"SPOILT",便能在比赛中使用所有汽车及所有的赛道。如果输入"SEEALL",那么在游戏中能转换的视点便会增加。

PS SD GUNDAM G GENERATION 秘

兰州 宋杰

最强机体发现

曾经在高达系列中登场的角色"哈鲁",原来亦可以成为机体之一,方法是首先要找来一部铁球系的机体,然后把它和"GOD GUNDAM"、"WING GUNDAM ZERO CUSTOM"和"GUNDAM DX"其中一部机体结合,这样便能制造出能力十分高的"哈鲁"出来了。

PS NAMCO ANTHOLOGY 2 秘

兰州 宋杰

挑战高难度

在游戏选择中选"PAC ATTACK"开始,然后在 ARRANGE MODE 的 LEVEL SELECT 画面中,把游光标移到"VETERAN"处,再按着→不放来按○键开始,这样便可进入更高难度。

ROAD TO GODHAND

先进入 MEMORY CARD 的 SAVE DATA 处,然后 SAVE10 次,这样便可令 EDIT MODE 出现。

PS ADVANCED V. G. 2 秘

西安 陈士博

使用最后两 BOSS

只要把 STORY MODE 打爆,便可使用最后 BOSS MATERIAL。打爆 NORMAL MODE 则可用 MIRANDA。而多了 MIRANDA 使用后 CONFIG 中便会多了 EXTRA CONFIG。

MATERIAL 出招表		MIRANDA 出招表	
THUNDER SPARK	→↘↓↙←+P	KAKATO 落	←+强 K
GHUNDER SPIRE	↓↘→+P(可强化)	DEATH STINGER	↓↘→+P
THUNDER BOLT	←↓↙+(可强化)	DARKNESS STUB	↓↙←+K
THUNDER BURST	→←↙↓↘→+K	TWIN BURN	→↓↘+P(消耗1条能源)
	(消耗 2 条能源)	CHAOS HURRICANE	同时按所有 K(消耗2条能源)
		NAMESIS HIGH ROW	→←↙↓↘→+P(消耗2条能源)

PS BOMBERMAN FANTASY RACE 秘

西安 陈士博

便利指令

玩者先要在 KEY CONFIG 的 CUSTOMISE 画面中,在"BUTTON 变更"这一项的位置同时按下"L1、R1、START",便可以令一个键有两种功能。而在 MEMORY CARD 的 SAVE DATA 那一项处同时按下"L1、L2、R1、R2、SELECT、START"不放来按○的话,便可以有多 50SAVE 的空位了。

PS METAL GEAR SOLID 秘

西安 陈士博

获得最高等级

大家是不是为了在这游戏中取得最高的等级而烦恼呢?现在我们将会为大家公开最高等级"FOX"与及"BIG BOSS"的取得条件,至于条件如下:

FOX:被发现 4 次以下、杀掉 25 人以下敌人、使用 1 个以下回复道具、游戏 3 小时以下。

BIG BOSS:在雷达关闭的情况下完成"FOX"的条件(关闭雷达画面可在 OPTION 中设定)。

PS SILHOUTTE MIRAGE 秘

太原 张东

最强指令

在游戏中,只要输入了这个最强指令,便可以简单地去到最强状态。先在游戏中 PAUSE,然后顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、□、△、○,各项数值便可马上去到最高状态。

PS 剪影幻象 秘

太原 张东

最强指令

要在这游戏得到最强状态的话,只须要输入一个十分简易的指令便可。玩者只要"按 START"暂停了游戏之后,顺序按"↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、□、△、○"便可以令角色的状态变成最强,可以使魔法攻击的级数升到 6 和有 9999 金钱。

PS STAR WARS MASTER OF TERAS KASI 秘

太原 张东

隐藏条件大公开

在游戏中是有不少的隐藏点的,玩者只要达成指定的条件后,这一些特别事件便会出现,以条件可以参考以下的表:

隐藏要素	出现条件
可使用 DARTH VADER	使用 LUKE 以 STANDARD 的或以上难易度完成游戏一次
可使用 STROMTROOPERS	使用 HAN SOLO 以 STANDARD 或以上的难易度完成游戏一次
可使用 SLAVE LEIA	使用 LEIA 以 STANDARD 或以上的难易度完成游戏一次
可使用	以 STANDARD 或以上的难易度在 SURVIVAL MODE 中连胜 7 场
选择场地	使用 CHEWBACCA 以 STANDARD 或以上的难易度完成游戏一次
大头模式	在选了角色后按着 SELECT 不放

PS STAR WARS 秘

乌鲁木齐 杨东刚

8 大秘技

这个格斗版星战原来有极多秘技,详情可参阅下表:

隐藏要素	出现条件	对应角色
ダース・ベイダー	难易度:STANDARD,以 JEDI 的ルーク来爆机	ルーク
ストームトルーパー	难易度:STANDARD,以 JEDI 的ハン・ソロ来爆机	ハン・ソロ
スレイブ・レイア	难易度:JEDI,以 JEDI 的レイア来爆机	レイア
ジョド・カスト	在 SURVIVAL MODE 中,难易度:STANDARD 以上,打倒 7 人	ボバ・フェット
マラ・ジェイド	难易度:JEDI,同时按着 L1、L2 及 R1 不放来选 TEAM MODE 再在 TEAM MODE 中胜利	ルーク
STAGE SELECT	难易度:STANDARD,以 JEDI 的チューバッカ来爆机,只限用于 PRACTICE 及 VS MODE,按 L2R2 选择	
大头 MODE	在角色选择画面后,对战角色表示画面时,按着 SELECT 键不放	
DEFORMER	在角色选择画面后,对战角色表示画面时,按着↓、×及 SELECT 键不放	

PS 山卡 MAX 2 秘

黑龙江 牧维

选择所有赛道

在标题画面出现时,首先同时按着 L1、L2、R1、R2 不放(成功的话会有一下效果音),之后再同时按↓+×(成功的话同样会有一下效果音)。接着以这情况下按 START 键进入游戏,便可以不用爆机而获得所有赛道。

SS STEAM－HEART'S 秘

黑龙江　牧维

无敌指令

只要在游戏中输入以下指令，战机便会进入无敌状态，完全不怕敌人的攻击。首先要在游戏中暂停，然后顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、→、B、A，之后再解除暂停，这样战机便会变成无敌，但要留意当进入下一关后必需再次输入，这样才能保持无敌的状态。

SS CAPCOM GENERATION 秘

黑龙江　牧维

选关秘技

这秘技只限在SS版与其中的"超魔界村"才能使用，首先在游戏开始前先连接上两个控制器，然后进入OPION画面，接着按着2P的L、R和START键不放，这时再按1P的START键，便会出现一个选关画面，这样玩者便能到达游戏中的任何一关了。

SS MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER 秘

合肥　周健

隐藏人物、模式

隐藏人物	输入方法
MEGA ZANGIEF	按着START键来选择BLACK HEART
晒黑了的春日野樱	按着START键来选择HULK
SHADOW	按着START键来选择DHASLIM
U. S. AGENT	按着START键来选择VEGA
MISFESTO	按着START键来选择OMEGA RED
ARMOR SPIDERMAN	按着START键来选择SPIDERMAN

隐藏模式

要这个SS版独有的隐藏模式出现，首先要完成"ARCADE MODE"(CONTINUE次数不限)，当欣赏过ENDING画面后，便可以设定以下一些选项：

●可以在"ARCADE MODE"/"VS MODE"中，选择相同角色来组成队伍。

●GAME SPEED可以有8个阶段的调教。

●在"VS MODE"中，可以令体力一直处于MAX状态。

●可以选用角色的ORIGINAL COLOUR。

另外，若玩者在"ARCADE MODE"中能够以3次或以上的VARIABLE COMBO FINISH(以下简称：VCF)或HYPER COMBO FNISH(以下简称：HCF)击败对手，及以NO CONTINUE的情况下完成游戏，便会有另一隐藏模式出现：

●在"ARCADE MODE"/"VS MODE"中，可以令HYPER COMBO计一直处于MAX状态。

角色乱入

玩者要令特定角色乱入的话，首先要达成以共通条件：1. 2P不可以乱入；2. NO CONTINUE；3. 两位组员角色未曾战败。

玩者除了要达成共通条件之外，更需要完成以下条件，才会令特定的对手于第6战出现乱入的情况：

真・宪磨吕

使用角色"宪磨吕"，当"VS"画面出现时，便按着3个脚键不放，直至战斗开始。成功的话，玩者便会发现宪磨吕可以作出4段跳跃，而且更可以以此来避过"OMEGA DESTORY"及"升龙裂破"等HYPER COMBOS。

先发交代

战斗开始前，会出现一个"VS"画面。这时玩者只需要按着3个拳键不放，便可以变换人物出场次序

乱入角色(要在第5战前完成下列条件)

晒黑了的春日野樱和豪鬼：所有回合均要用HCF对手；或曾2次VCF对手。

SHADO和VEGA：所有回合均要用HCF对手；或曾4次VCF对手。

MEGA ZANGIEF和VEGA：1. 所有回合均要用HCF对手；或曾4次VCF对手。2. 所有回合均要取得FIRST ATTACK。3. 每个回合均需要"先发交代"。(即按着3个拳键不放，以变换人物出场次序。)

SS 机动战舰 NADESICO 秘

合肥　周健

第五个故事

玩者最基本的条件便是要先将这游戏完成4次，而每一次玩者都要选择不同的分支，当玩者玩第五次的时候，在序章的时候便会多一条问题，玩者只要选择"ナナコの写真"的话，便可以进入第五个故事了。

NG 拳皇'98 秘

云南　杨良

可用OMEGA RUGAL

NEO・GEO卡带版终于可以使用最后BOSS OMEGA RUGAL了！在选人时把选人框移到RUGAL处，然后按着START键不放来决定，这样便可选到OMEGA RUGAL了！

OMEGA RUGAL招表

SCORPION DEATH LOCK	近身时←或→+C
SCORPION BLOW	←或→+D
DOUBLE TOMAHAWK	→+B
DARK GENOCIDE	→↓↘+B或D
DARK BARRIER	↓↘→+B或D
GRAVITY SMASH(地上)	↓↘→+A或C
GRAVITY SMASH(空中)	空中时↓↘→+A或C
BURNING RASH	→↘↓↙←+A或C
GIGANTES PREASURE	↓↘→↘↓↙←+A或C
DESTRUCTION OMEGA	↓↘→↓↘→+B或D
RUGAL EXCUSION	↓↘→↓↘→+A或C

AD VIRTUA STRIKER 2～VERSON'98～ 秘

云南　杨良

隐藏队队伍"MVP－YUKI－CHAN"

首先在选择队伍画面的时候，将游标顺序移至南斯拉夫、美国、南韩和意大利这四个国家，接着再连按START键两次，这样便能选择拥有很多特别人物，如雪人和乌龟等的隐藏球队"MVP－YUKI－CHAN"。

使用隐藏角色BEAN

当使用这个秘技后，便能够使用曾经在"SONIC"系列出现过的角色"BEAN"，方法是首先进行游戏，然后当比赛的时间剩余三十秒的时候，立即进行换人，这时隐藏人角色"BEAN"便会出现，让玩者使用。



一梦苍生

序章 风继续吹(下)

文:SOULEDGE

一九九八年十月六日，一个非常普通的日子，秋季的凉爽滋润着人们的闲情。但谁也没有想到，由这开始的其后一周，从业界发出的动荡，却引得满城风雨。

十月六日，在“SEGA NEW Challenge Confernce Ⅱ”会场，世嘉终于正式公布了DreamCast的最终发售日及本体价格——新世代主机的开山宗师将于11月27日以29800日元发售，同期发售的有五个软件，其中包括两个街机大作:《VR战士3》,《世嘉拉力2》及重点推出的“世纪末AVG”《JULY》。在解说完DC的流通领域及销售方案(全国25000店同时销售)后，另一位受人注目的人物走上了台，CAPCOM开发本部部长冈本吉起宣布CAPCOM在DC上开发的前两作为《BIOHAZRD-CONE:Veronbica》和刚宣布在NAOMI开发的真3D格斗《POWER STONE》。现场一阵骚动，虽然CAPCOM会投入到DC的开发阵容中是早在意料之中的事，但一向以“魔界村”作挡箭牌的CAPCOM如此开门见山地将在人们口中猜测的大作抛出也令人惊动。台下的人们在此时忘记了CAPCOM的招牌作“街霸”系列行踪何在的问题眼前闪烁的是满目镁光灯及攒动的人影。然而正当现场气氛达到高潮时，会场的次序又被打乱，一条“紧急消息”横空出世。

“自五月二十一日发表Dreamcast以来，大家都在谈论着希望NAMCO，SQUARE，ENIX三社加入的问题，在今天，NAMCO正式决定参入Dreamcast!”(世嘉入交昭一郎社长)

“世嘉的第四代(主流)家用机，成为我们的运命共同体。因为世嘉的自信及出色的销售方针使我们决定为之开发软件。”(NAMCO常务浅田靖彦)

虽然第一作是什么浅田并未宣布(十月十二日宣布此作为已决定为PS开发的《STAR IXIOM》)，然而照世嘉网DC专页上所形容的，“全场都炸了!”对于一支硬件新军来说，争取到NAMCO都是商业战略上的莫大成功，而对于世嘉而言，NAMCO的加入更是有不同的意义。在土星时代，那种形式上的合作不仅没把两个街机大厂拉近，反而产生了《铁拳》V·S《VR战士》,《山脊赛车》V·S《世嘉拉力》的激烈对抗，导致土星落败除了世嘉本身失策及史克威尔之外，NAMCO的一心扶植PS也是不可或缺的因素。但现在，两个商业上的对手终于迈着有力的步子走到了一块，“相逢一笑泯恩仇”，历史无情的玩笑在这里翻转出奇幻的火花。这之后，在会场的骚动喧嚣声中却流出了柔和的音乐，屏幕上打出了一连串的字:“特报——铃木裕——《VF3》以来3年，RPG?——Project Berkley!”创建了一代新型格斗游戏文化的AM2研铃木部长要做RPG了?据他自己介绍，此游戏《Project Berkly》中将会出现《VF3》的角色(体验版将附于《VF3》成品中)，相信99年春天，AM2研又将成为业界的注目点，但这已是巨浪后的余波，由这个会场所散发的热力，震荡着整个世界。

其后的一周如电光火石般在灼热的目光丛中迅速穿越。

十月七日，据说画面要超过MODEL3的DC版《电脑战机》正式发表。

十月八日，宣布与DC有连携功能的“NEOGEO POCKET”将定于10月28日发卖，售价7800日元，并同时发表了多款对应软件。

十月九日，“东京秋季游戏展”当天，有多款DC软件公开了新的画面及可供试玩。据接触过DC版《VF3》的玩家称，对其以前公布的画面移植度不感满意。而世嘉宣称参展前的开发度只有60%，而试玩版则达到了80%，画面除光源外非常接近街机版，若据此程度推算，成品版《VF3》无疑可达到完全的移植度。而在同一天，TAITO也宣布将其街机代表作《超能力大战·2012》移植至DC，既有《VF3》事例在前《2012》达到完全移植应不成问题。

十月十日，《SATURN MAGAZINE》杂志对会场内的483名玩家作了有关DC的调查，分别如下:觉得DC的定价(29800日元)如何——较高33.3%，妥当59.8%，便宜6.2%;DC实际映像如何——超过预料49.4%，一般47.6，非常期待3%;是否想购入DC——在发售日当天购买39.5%，依软件次序而决定日期33.3%，未定24%其它1%。这天还发表了土星《樱花大战·帝击俱乐部》，实质是为11日宣布《樱花大战·3》DC版而打下了基础。

十月十一日，召开了DC“誓师大会”，AM2研铃木裕，RED广井王子，CAPCOM冈本吉起，WARP饭野贤治作为嘉宾出席。饭野表示自己“全盘否定《D2》”，大有重做之决心，冈本又宣布“Dream魔界村”制作中，而广井王子则将DC版《樱花大战3》的消息带到了会场。

总之，整整一个星期以来，GAME新贵DreamCast给人的印象是频频告捷，一面鲜艳的大旗拌舞间似乎旗影如山。而到了GAME ARTS宣布为DC制作《格兰迪亚2》和《郑问之三国志》时，饱尝四年路途艰辛的世嘉仿佛徜徉在星光遍野的云霄，往年的失利和阴影全成为天穹一抹深蓝，越是黯淡也越能反衬出星光烁烁。

如今的世嘉就像古代坐木舟四处远航的腓尼基人，在自己舟头绘上彩图，吸引着各地的金属制品，纺织品，手工艺品，以渴望流通的语言构建起亚东欧一张商品流通网。NAMCO加入是一条“紧急消息”，或许是世嘉的有意炒作，更大的可能，便是世嘉不惜成本地将谈判条件降到最低，借以拉拢更多的厂商。参与DC的厂商日本国内321社，海外100社。在硬件还未面世软件即已达到瞬间繁荣是一个奇迹，但也让人不由担心这是否是短期行为，尤其在世嘉DC主页上公布NAMCO加入DC同时，又说道“很遗憾，一些NAMCO著名的街机如《时间危机》,《山脊赛车》系列将暂时无法在DC上出现。”首款软件《STAR IXIOM》在两台性能有差距的主机上共享，也使人觉得NAMCO有些许草率。十月十六日，NAMCO又宣布将投入NAOMI基版的街机制作，于是有关《铁拳4》究竟在NAOMI和SYSTEAM23哪家落户也成了现在人们竞相猜测的话题。与此相同，CAPCOM将《街霸ZERO3》移植至PS，但其系列却至今未正式宣布将在DC上出现。倒是SNK看来誓与世嘉共荣毁，《格斗之王》,《侍魂64》皆在DC上出现，为NEO·GEO拥护者购买DC提供了一丝理由。不管如何，DC销量达到100万是绝无意外了，可是在这流光溢彩的景象背后又有些什么呢?

日本《电击王》杂志今年五月做过一个调查，其中两个项目极为微妙:你看在DC发售后，市场主导力量会是——PS85%，DC9%，N641%不回答5%;你看DC销量最后会达多少?——“100万~500万台”66%，“500~1000万台”12%，1000万台以下10%，无法估计5%，没有回答6%。可见那时业界对DC命运并不看好。如果现在再作一个调查，相信数值会全面改变，但于此同时，一些土星大作也竟相出现在PS上。有人说NAMCO加入DC不过是想借此提高对SCEI谈判条件罢了，这或许是传言者情感上的不接受，却更像是微带嘲讽的一管清凉剂，揭示出商家永远是逐利的，他们决不会放弃PS的数千万市场。最近互联网上有关SQUARE是否加入DC闹得沸沸扬扬，而这恰好又是SQUARE宣布为PS开发《SA·GA FRONITER 2》之时，只要此子一天不加入DC，世嘉的梦便永远不可能制造的很完美。11月27日近了，人们对DC的信心也随之增长，但传闻中的PS2呢?N2000呢?相信在第一波软件攻势后，到明年此时，又将是一场硝烟滚滚的杀伐。世嘉步步荆棘，杀机遍野，一处理不好则……

有意思的是，从任天堂网上批露出DC主CPU是32位的事实也在无数人口头流传，于是一些人失望了;于是一些人却得意了。人就是这样，有着跟随大众的“群羊意识”，人说“唐诗宋词”，但又有多少人能记住宋诗远比宋词更能体现自己的时代精神呢?只要保持本体的频繁资料互换，加上CPU的能力不弱，就能表现出较好效果。不然，除了底板互换性因素外，PS移植2D格斗不如16位机的NEO GEO便无法解释。《索尼克ADV》的游戏画面若能全程不走样，便不是现今任何一台次世代主机所能望及的。如今世嘉走的路显然是因袭着当初PS的开端:吸引非机迷。当初PS被玩家视为异端，而现在对于DC，也有不少人持继续观望的态度。希腊艺术家普拉克西特利斯首先雕出不着寸缕的人体像，因此被称为“人类文明的曙光”，独步一切伟大艺术家之上。即便世嘉如今创造的是“米罗的维纳斯”，又能否推翻前人地位呢?难!

总之，一九九九年将是游戏历史上商战最为激烈的一年，东山再起的世嘉与王者索尼的对峙过程将持续一段时间，战争的气息雾霭沉沉，裂变闪灭的战火中唯独我们负手长吟，权作历史长河的无名一石。(全文完)

请看第一卷《一年战争》

编读往来

新试刊

责编 默文

看着《T&P》并不华丽的外表，却极其深厚的容量，洒家想说几句，希望小编儿能细看。

优点 1:《T&P》的时效性可谓同类杂志的 NO.1，整整比其它杂志早出半个月!!像《T&P》这种资讯性杂志，时效性是最重要的。广大玩友想必都想在第一时间内了解业界动向和 NEW GAME 吧。香港著名的 GAME 杂志《GAME 通信》的停刊，很大一部分原因就是因为它的时效性差。所以时效性可以说是《T&P》最大的优势，如何将优势化为胜势就要看你们的了。

优点 2:每每翻阅《T&P》都有一种亲切的感觉。当然洒家是本地人，看本地的杂志更是格外亲切。《T&P》字里行间都有一种对读者的负责与关心，始终与读者站在一起为读者着想，从你们连续推出的《电子游戏最新指南与攻略》上很容易看出这一点。

优点 3:记得看同类某些杂志时，有人问我看过后什么内容印象最深，答曰:"广告"，"为什么?"，"广告太多"。杂志要发展离不开广告，但广告太多又会失去许多读者。《T&P》在这一点上就把握的非常妙，两者兼顾，不容易呀。

优点 4:实用性强是《T&P》最大的优点，这我不用多说，大家都看到了吧。不过《T&P》的观赏性好像就没有实用性那么突出了。应多加一些观赏性强的文章与栏目，像《机动战士高达百年史》，《天边的骷髅旗》等此类文章。据闻杂志要连载——文章《游戏风云录》，看见你们已经注重观赏性了。另外提一下，改版后的《漫园》和《编读往来》已经 COOL 到满点了，真是棒极了。

《T&P》优点一大堆，缺点也不少。首先《T&P》严重营养不良。黑白页尚可糊口，但彩页可谓少的可恨(不是可怜)。GAME 世界是缤纷多彩的(注意"彩"字的重读)，有些画面是无法用黑白就能代替的，就算可以，效果也会打折扣。你们不会忘记吧，GB 历经十年黑白，如今也变为彩色了，可见色彩在 GAME 世界是多么重要。改进的唯一办法，加彩页。对了，我来给 99 年《T&P》的容量构想一下:黑白页 100－150 页，彩色页 20－30 页，当然，还要送中插，价格 10－15 元之间。另外，印刷质量始终是《T&P》的一个心病。黑色页突黑突白，彩页色彩不够亮丽，清晰度差。虽然这几期有所改变，但仍比同类杂志的印刷效果差一些。还有，《T&P》上缺少一些科普性的文章，这可是非常重要的成份呀!

不过话说回来了，《T&P》诞生仅两年，办到这一步已经非常不错了。总之《T&P》前途无限。这里借用孙国父的一句话:"革命尚未成功，同志仍需努力。"

好了，再见

祝平安

98 年 8 月 6 日

陕西宝鸡　　朱雪枫







总的来说，贵刊总体上给人的印象是朴实而又端庄的那种。当然，贵刊也存在着不少的缺点：语言不够诙谐、幽默；某些游戏软件的介绍有累赘之嫌；对硬件介绍太少；秘技之类满足不了俺的胃口……

——山东 聂琨

一直以来认为让编辑和读者交流的“编读往来”这个栏目乱得离谱，让人不知道哪里是读者写的，哪里是编者回复的…不如来个大革新，在读者的信中选一两封好的，原原本本地登出来，再由编辑回复，然后编者话占另一版面，整整齐齐不就很好了吗？……希望做一个投票榜，让众人投自己喜欢的游戏人物一票。

——广东 罗曼莎

自从改版，归入“漫园”的动漫画介绍篇，也太少了吧！实在不能“解渴”。…贵刊的实用性实在是究极的，但由此可看性、文学性和珍藏性大幅下降。补救方法：强化“编读往来”与“纷云谈”；将“梦剧场”发扬广大；攻略的“文学性（写几篇小说式攻略为好）”；多些“五星神曲”之类介绍，已刻不容缓；另外我希望中间彩页能介绍些动画电影经典画面……

——陕西 李文欣



在我刊整体改版之前，“编读往来”已作了新版的尝试。广东罗曼莎读者所提的意见恰与本栏目构思暗合，从本期开始，“编读往来”首页开始刊登具有代表性的读者来信，在“心镜台”中亦将来信与编者话分开，以使读者一目了然得到反馈。为了更近一步的加强读者参与性，自1月号起将正式开办“游戏人物排行榜”及“软件公司排行榜”，让读者评选出自己心目中的最美好事物。在欣赏性及文学性方面，将原来的“撷梦园”及“梦剧场”作了新的定位，“撷梦园”刊登读者来稿，“梦剧场”则使读者一览作者的才华。

彩页问题向来是读者批评的重点，来信中不乏“只要增加彩页提升定价也行”的意见。为了报答所有像这样的热心读者，自明年起我刊由原来的四封八彩而增至八封十六彩（将赠送一册副刊），而在其它同类杂志纷纷涨价之时，我刊保持原定价不变。或许这样有点傻，或许因成本增加而大大加重了我们的负担，但只要读者能明白我们永远为读者的心声即可。

具体的革新都在后面的“新刊巡礼”中为你一一介绍，关心这本杂志的读者敬请一观。

求新！求变！！求突破！！！

自 1999 年 1 月起，“电子游戏与电脑游戏”杂志将正式改刊。新刊在原有基础上彩页增至四封八彩，黑白页不变；每期增送一册精致的别册，四封八彩十六页黑白；杂志定价保持不变，仍为 6.50 元。改刊后将全面强化及改造现有内容，力求作到信息性、知识性、实用性、观赏性、收藏性高度统一，用我们最大的力量答谢及回馈一切关怀“电子游戏与电脑游戏”的人们！

彩页 60% UP + 加送别册 = 不变的定价！

在本期杂志到读者手中时，《格斗秘笈》也将正式上市。一直未将此书付梓是出于我们对自己的高要求，一次次更改方案、一次次大规模调整结构，现在终于捧于手中的成品可说不负我们几近半年的辛劳。为了向长期等待此书的读者予以补偿，决定将由原来的 20 页彩页现增加到 32 页；另外随书增送一本 32 页的别册；定价不变，仍为 22 元！《格斗秘笈》全面深入分析对战游戏佳作，究极连续技、高级战法、全部新作出招及攻略、首次公开的厂商开发秘话、全新多广的设定资料及原画，希望一切有高超判断力的读者以最严厉的目光来鉴定本书，看看您能否说出一个不字！

每月 10 号，一起[illegible]



从 1999 年起，我刊编辑的《电子游戏广场》系列丛书将固定为每月 10 号上市。此书囊括一切游戏新作的详细攻略及疑难分析，120 页高容量永不降低，彩页将增加到 16 面，定价 10 元。每一个玩友游戏生涯的全面写照皆在此书中无一遗漏。每月 10 号的全力奉献，是我们终身不变的誓言！

邵凯 ♥ ♥ ♥

山东省青岛市四方嘉定路 4 号乙
华星无损检测服务部 邵世茂（转）
邮编：266031

朱雪枫 ♥ ♥

陕西省宝鸡市文理学院
邮编：721001

罗曼莎 ♥

广东省惠东县平山镇东华路十四号
邮编：516300

新刊巡礼

自1999年1月起，我刊将以全新的包装在读者面前露面，新刊在知识性、欣赏性、收藏性方面将达到《电子游戏与电脑游戏》历史的高峰。同时，作为我刊主要特色的实用性也丝毫没有改变，而是又向着强与精的方向迈进了一大步。此外，我刊从一月号起将随杂志免费赠送一本副刊（32开，四封八彩，黑白内文16页）。

今后，编辑将直接对自己栏目负责，请读者参与我刊时将来信来稿寄至各专栏责编收。

专栏及责编	栏目名称	简介及新年预告
业界传真 专栏责编 ANGEL	新闻综览	全面报道业界动态
	专题评论	新闻焦点
	日本热门GAME排行榜	日本最新排行榜
	新作发售表	全面新作发售表
新作指南 专栏责编 E·T	新作速报	新GAME介绍
	名作追踪	重磅GAME连续报道
	市场导游	热门GMAE评说
风云论谈 专栏责编 DRAGON	谎言与真实	业界传闻
	讲谈社	さようなら!(再见)SATURN
	梦幻工厂	开拓者～SEGA
	名家名作	X档案、名作大家谈
	世纪末狂潮	热门话题评说
	前线报告	长篇连载电玩风云录
超攻略道场	游戏攻略	游戏完全攻略
	秘技库	最新秘技
纵横四海 专栏责编 BLUE	首期推出	梦雨灵风之浓情美少女 聆听众神的私语～塔罗牌 娱乐回廊
编读往来 专栏责编 默文	心镜台	读者来信及编者话
	纷云谈	落花纷云
	纷云编辑部	编辑部异闻&长篇连载纷云魍魉传
	红茶馆	鹰羽白雪
	FAN园	FAN之心音
	梦野留踪	游戏人物榜及公司榜
	读者调查表	读者调查表
	撷梦园	雨夕、影子
	梦剧场	长篇连载狩剑传奇
漫园 （副刊） 专栏责编 BLUE	插画欣赏	漆原智志
	名家及其技法简介	夏元雅人
	四格漫画廊	内容待定
	读者投稿选登	内容待定
	长篇故事连载	灭杀的传说
	设定资料赏析	MACROSS 7
	名作片头结尾欣赏	超魔神英雄传等
	卡通歌曲	罗德岛之英雄骑士传
	动漫闲话	内容待定
	佳片试映室	内容待定
	经典回眸	梦幻街少女
	闲情雅趣篇	内容待定
	偶像星座	暂不公开

纷云谈



＊四川陈飞读者欲给"纷云谈"添彩，提供了一系列"KOF'97人物大诠释之歌词大意"，颇可玩味，精选于下：

八神庵（徘徊的复仇者）

——我是不是该安静地走开，还是该勇敢留下来……

罗伯特（常被由莉捉弄的纯情小生）

——你这样一个女人，让我欢喜让我忧……

特瑞&玛丽（情人?……）

——爱会像头恶狼岂可拴着眠……

镇元斋（KOF'97中除大蛇外最老）

——最美不过夕阳红……

对《KOF'97》

——We stay forever this way, You are safe in my heart and my heart will go on and on……

＊看来当初阿KING一番慷慨豪言惹了大祸。成都某位A·R兄先致辞阿KING："对小KING'敬仰之情，如同滔滔江水，连绵不绝。'（参见周星弛《鹿鼎记》）"云云，"喜话马屁讲完"突然词锋一转，"臭小KING，あんだバか！竟敢对绫波レイ如此不敬，……你有几个脑袋？我在此代表天下千千万万绫波丽的爱好者，向你发出追杀令！即使你逃到天涯海角也要予以天诛地灭！…杀，杀杀，杀杀杀！我平时很正常，一说到漫画电玩、及绫波丽就表面平静，内心激动不已，倘若有反对者，常是一步跃过桌子，将对方'扼死在摇椅中'！（不知什么时候与小KING面谈?）"阿KING一读此信立刻崩溃，特举白旗一面，以昭告天下，痛表忏悔。（此时BLUE则莫测高深地笑着……

＊一位名叫萧遥（好名字）的吉林读者在信封上赫然写着"编辑部最聪明的人收"，众人皆作扬头不屑状，以示不会中人奸计。然此后即互不动声色，发出着暖昧的微笑……数日后此信离奇失踪，调查间无人不作大义凛然状，全都存在嫌疑又似乎全都清白，此案遂成悬疑，望有识之士能帮助找出真凶以鉴恢恢天网。

＊广东蔡纯斌读者努斥"电子游戏与电脑游戏"所出书籍将成"PS专辑"，信间血泪齐下痛诉不公，既令我们感动又陷我们于委屈。随着世嘉日渐将市场战略重点转移至DreamCast上，SS游戏确实大为萎缩，如今新作发售表上SS游戏不到PS五之其一，确实令我们为难，但在SS向DC的过渡期中我们仍然不会放过任何一个较好的SS作品，一定"赶尽杀绝"，敬请所有SS玩家放心。

＊西安张馨提供奇闻两则：班上某君，酷爱电玩事业，而为应付每周周记一篇至"焦头烂额"，一日忽得灵感，提笔一挥而就，先生阅后不知所云——满纸"PS、SS"，兼且题名《我看"格兰蒂亚"》，顿觉莫测高深，从此刮目相看而不敢实批一字；另有一君，听写生字"美轮美奂"而不知"奂"字何写，未免抓瞎，忽福至心灵，翻出一期杂志，彩页上印着"介绍这款游戏给大家也是因为其美仑美奂的画面……"，顿悟Game一大功用：辅助学语文，深感课程中少此一门必修课，欲以此向教委推荐……

话说"纷云编辑部"揭露人间秘闻，荒诞之处上达天听，将流传千古。

不信？请看南京紫檬（三点水旁）读者经严密考证，由历史极久的塔罗牌上推算出诸魔原型：

0愚者（The fool）——若雨 将事物得到手之后，又丢弃の人

Ⅳ皇帝（The emporor）——主编 象征权力、秩序、暴行、独断

Ⅴ法皇（The hierophant）——执行主编 手握开启天堂之门の钥匙，代表最高智慧和慈悲

Ⅶ战车（The chariot）——E·T 坐在战车上の王子，代表所向无敌，但若不好好控制本能将会导致毁灭

Ⅸ隐者（The hermit）——PAN 努力克服

Ⅺ正义（Justice）——冠文 正义女神手持天秤和剑，暗示公平の裁决

Ⅻ倒吊の男人（The hanged）——绯雨·焱 自我牺牲

XⅤ恶魔（The deuil）——BLUE 代表欲望

XⅥ塔（The tower）——默文 暗示如果忘了他人或宇宙の恩惠，处于傲慢，将遭天谴

Ⅱ女教皇（The high priesiess）——ANGEL 将爱倾注在每件事物上，以女性特有の慈悲智慧来调和宇宙

XⅣ节制（The perance）——KING 代表经历磨练而成长

Ⅷ力（The strength）——PAUL 代表温柔与力量共存

Ⅹ命运之轮（Judgemen）——DRAGON 代表着看不见の力量的两大极端

XX审判（Judgemen）——FOX 天使吹着喇叭，因喇叭声而苏醒の灵魂将接受审判

×××：

你好。

你真的很"好"。要我接信后五秒内回信?还不如使个瞬间转移魔法将我卷走罢了，底下画着的那把血淋淋的刀子休想叫我屈服。即便如西安张×那样欲寄来虫子也不能动我分毫!

今天出外"微服私访"了一回（这亦是现才回信的理由），由于BLUE带着司机乱转的大功，车子绕进了胡同半天未兜出。记得刚来时众贼皆大力宣传首都交通之易于辨认，颇有怂恿我上街之意，但直到今天才有空闲，偏偏和脸带一丝难以觉察的笑意的BLUE失陷在曲径回廊中……也罢，权作领略京城风情，可惜一念此意车便很快地重见光明。在西单一家快餐店中，突闻服务先生道"STAR CRAFT"之感受，见解之独到不由我二人面面相觑。

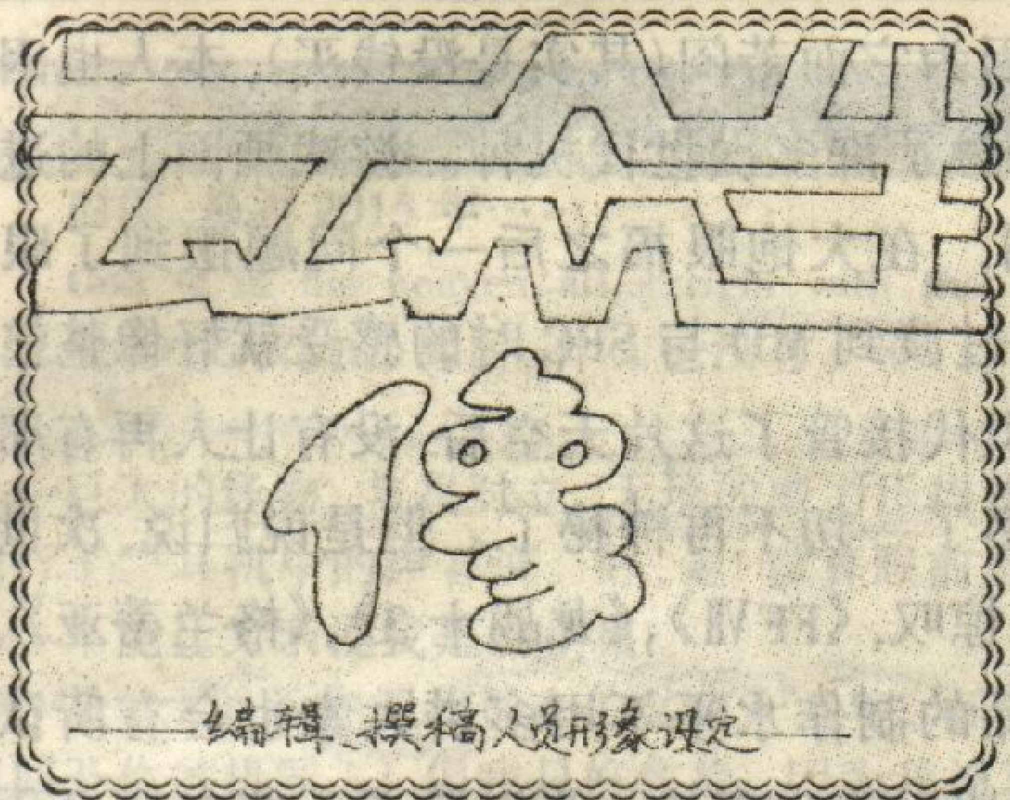
傍晚带着胜少负多的战绩（仅指我个人）回到编辑部，却见DRAGON正皱眉苦思。一问之下，方知今天又属来信之日，有二位读者自称"DRAGON"，其中一位上海龙姑娘因为属龙而"我才是正宗的DRAGON!"，"如此下去怎么得了?"DRAGON如是感叹。E·T也不见好，对着漫画自语道："左手倒也罢了，脑袋怎能和其他机械组合?"；至于ANGEL，更感自己对于世界来说不可或缺，因而歌声不断。正讨论着明年改刊事宜，DRAGON哀声道："如今读者已不理解我了"，源于一阵冲动的我将"广角论坛"暂交其保管，未料此子长笑而去，顿悟中了计也。正欲往冰火岛向谢大爷借刀，无奈"冤冤相报何时了"（BLUE语），只得作罢，抱着一股怨气自去用晓雨痛打PAUL（不会动）。

告诉你这些是想说明俺们奇忙无比，更让你死了打听编辑部隐秘之情的心。哼哼，我的嘴可是密不透风的……

啊……主，主编……我……我在给读者回信呢，嘻嘻。

……

崭新世代





角色特点：美丽？无所不能（有时会犯点糊涂）
角色职业：神的使者
设计意图：看过《MY GODDESS》的人应该没有不喜欢白露丹、乌璐法及苏璐的人吧！
适合人选：雪鹰



角色特点：古惑仔一类的人
角色职业：不详
设计意图：其实笔者真的很想尽情地放纵一下，"砍死他！砍死他！"一边喊叫一边拿着片子刀满街追人够爽的（被别人追可就惨了）。
适合人选：KING



角色特点：神出鬼没
角色职业：SHADOW HUNTER（杀手）
设计意图：类似于"SHADOW LADY"（桂正和作）发型和衣服也很酷，记得"秘技库"栏目开头有句话：秘法不传，技艺无双，便觉得这句话就适合这个角色的。
适合人选：CZY



角色特点：冒冒失失，情绪化
角色职业：大魔导士（见习）
设计意图：贵刊一月号的"新年寄语"中BLUE的肖像很有趣，而且说的话也很有个性，所以才设计了这个类似吟游诗人的家伙。
适合人选：BLUE



角色特点：缺乏面部表情，心地善良，失去记忆。
角色职业：军人
设计意图：本是我画过的一部短篇的主角，觉得不错，便COPY下了。
适合人选：FOX



角色特点：富有正义感，有领导才能
角色职业：武馆馆长
设计意图：一提DRAGON便让我想起李小龙，想起了中国"龙"的传说……
适合人选：DRAGON（特别推荐）



角色特点：电脑天才，执着
角色职业：宇宙刑警
设计意图：刚刚看完梅尔·吉普森主演的《轰天炮4》，心想编辑部没有个警察是不行的。
适合人选：要富有正义感（ANGEL？）



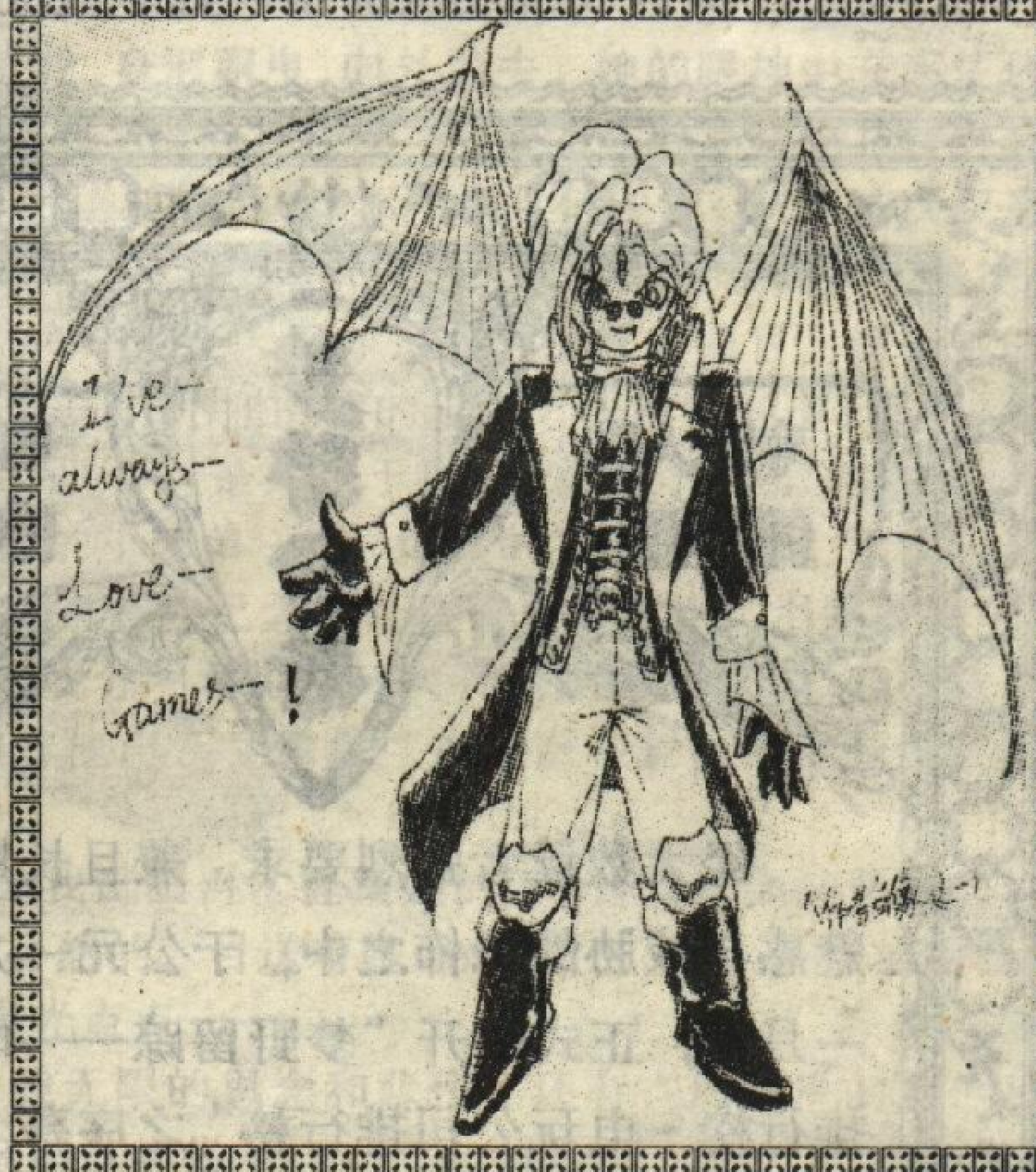
角色特点：脑袋与左臂可以与任何机械组合
角色职业：工程用智能机械人
设计意图：我非常喜欢机械人，从小就爱飞碟啦，UFO一类的东西，所以这个角色也就诞生了。
适合人选：E·T



角色特点：武功和魔力都很高
角色职业：剑豪
设计意图：记得玩超任《大杰之纹章》时曾让主角セリス（赛里斯）用圣剑在一回合内斩杀了托拉奇亚的王牌龙骑士团（12只），真爽！真爽！
适合人选：喜欢S·RPG而且足够强的人（绯雨·焱？）



角色特点：能侃、贪吃
角色职业：掌柜的
设计意图：我很喜欢猫的，"猫侠"我也很喜欢，干脆合体吧！
适合人选：默文（强力推荐）



作者小档案

原名：邵凯　爱好：GAME·漫画·电影·音乐
英文名：ARK　最喜欢的SLG《炎龙骑士团》系列：RPG《浪漫传说》系列：FIG《KOF》系列：AVG《生化危机》系列：ACT《ROCKMAN》系列；育成《PRINCESS MAKER》系列；STG只要是"彩京"的作品；即时战略《STAR CRAFT》
星座：天蝎座　最喜欢的GAME公司：彩京、CAPCOM、BLIZZARD
年龄：17　最喜欢的GAME人物：七加社、雷妮（樱大战2）、绫波丽、白露丹（我的女神）、SHADOW HUNTER（STAR CRAFT）

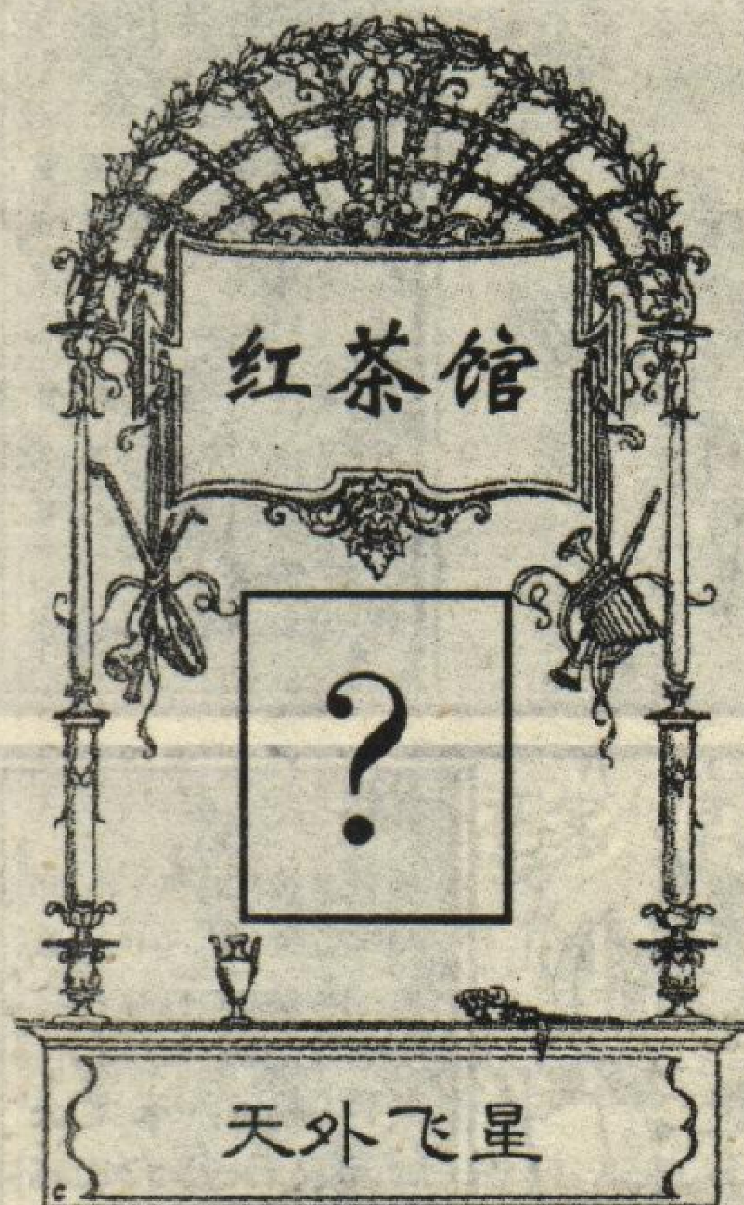








ASHURA 绘图
——冼宇锋



有段时间没写些什么了，自从与KING君主持《大战史》与《百年史》之后，没有什么机会发泄一下真是不爽。

我E·T进入这个圈子屈指算来已经有十来个年头了，回想起在中学时第一次见到叫作“游戏”的东西后，就深深地被吸引住了。还记得当时卖掉了辛苦积攒的邮票为的就是买下一个液晶游戏机，现在看来显然是“烂傻”一个，但当时拿到属于自己的游戏后那份心情却是什么也代替不了的。就这样游戏伴随我走过了十数年的风风雨雨……

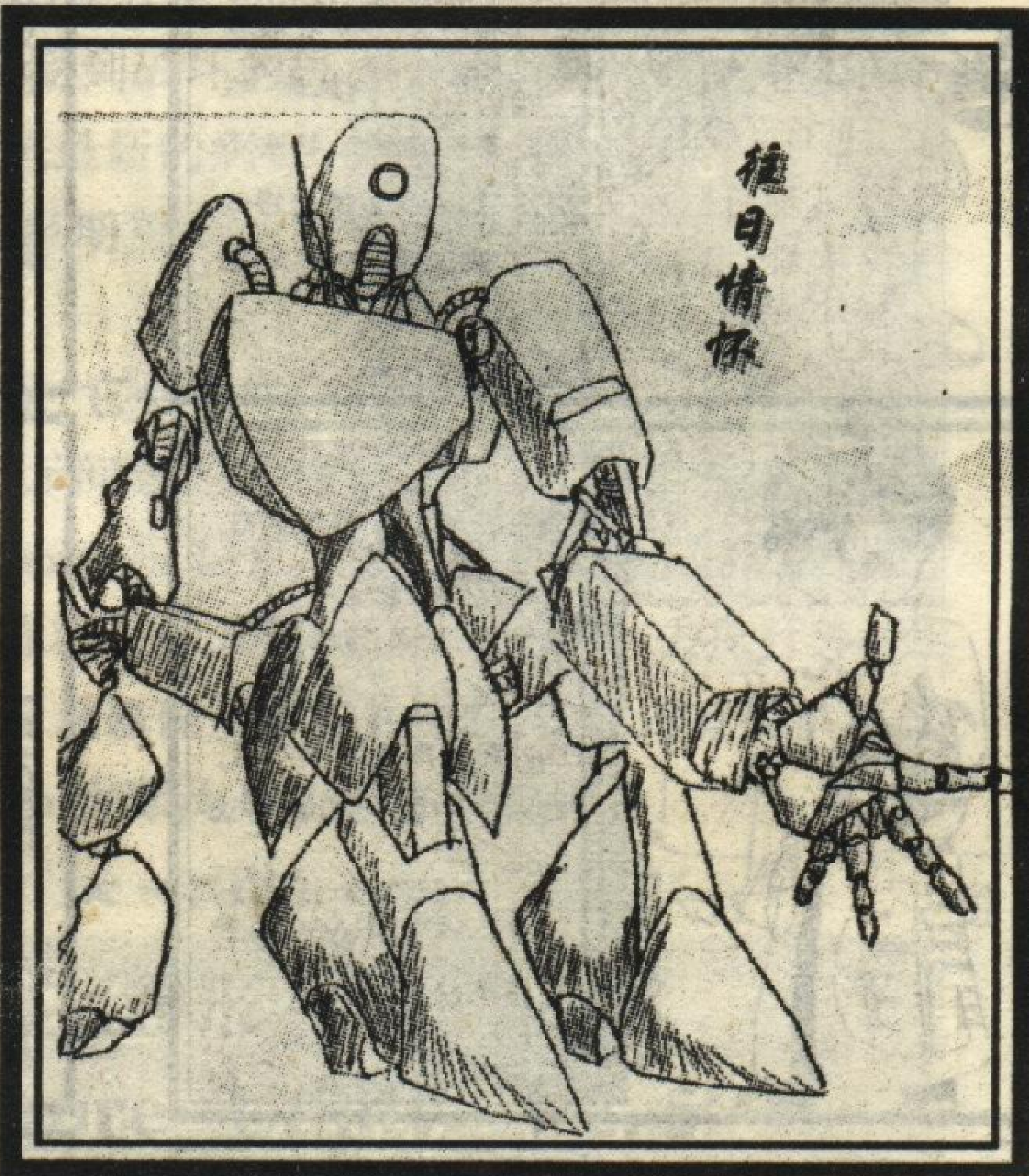
“《FFⅥ》已经出了。”不知是谁说了这句令人激动的话。于是拿起磁盘立即拷回一份回家攻读，这样的情况在玩SFC时是经常出现的，那可真是个黄金时代，在游戏知识方面它给我的“教育”也最深。比起液晶掌机时的稚嫩、FC时代的朦胧、MD时代的冲动，这个时期是我们这些玩家的心理安定期，一切都是那么美好，一切都是那么令人渴望，一切都是那么令人深思。许多不相识的人们走到一起，为的就是那个共同的语言——GAME，这时我认识的朋友也是最多的，现在编辑的同事几乎都是那时认识的……

“哇！……”哎！KEN又被打败了，这是玩SFZERO2时经常出现的场面。次世代游戏机的出现几乎改变了这个“世界”。有人因为它而激动，有人因为它而苦闷(其实是没钱买)，本人也因为工作与爱好的关系接触了许多次世代机种。游戏画面上的进步以及动画CG的应用，在大饱眼福之后一个问题摆到了眼前。说真的，当时从FC过渡到MD与SFC时的感受就好像整整进步了一个时代，而次世代接管了这片天空后，没有让人再有那种感受了，或许是见得多了一切不再神秘了。但是说归说，次世代游戏的进步确也让人惊叹，《FFⅦ》、《龙战士3》、《格兰蒂亚》、《星海2》等，这些作品的制作水平不用多讲大家也会有所认识。不过我现在玩游戏比以前少多了，平时除了一些大作必玩外，有时还用电脑来听一些音乐与歌曲，当然动画是少不了看的。

随着世界的不断进步、发展，游戏机的新世代已经来临了，DC的出现是否像预言的一样呢？久违的感觉还会回来吗？

“…♪♬♬……”耳边响起贝多芬的蓝色多瑙河，“等一等再关电脑。”……

我放下手中的笔，外面的雨依然下着。一天，又这样过去了。



梦野留踪

电玩人物排行榜　电玩公司排行榜

经无数读者强烈要求，兼且长期生活在魅惑与威胁的恐怖之中，于公元一九九九年一月起，正式揭开“梦野留踪——电玩人物排行榜·电玩公司排行榜”之序幕。举凡囚禁于某一人、某一公司的“心灵罪犯”皆可痛诉悲惨往昔，投上一票，将罪大恶极、吞没无数洁白心灵之恶魔推入榜中以使世人清醒。其间“电玩人物排行榜”将分为男女二榜，至尊容貌将于我刊别册上特别登出；“电玩公司排行榜”首恶亦成为“梦幻工厂”评点对象。是怨是仇快作了断，凡投票之迷路羔羊皆从中抽出五人，赐与当期杂志一份，并由我刊签上花押以作供词记录之用。

游戏规则

电玩人物排行榜之宝剑篇　红粉篇

请于各种游戏作品中(不限类型及机种)，选出三位男性角色，按第一五星、第二三星、第三一星的标准给予评价。总计当月票数最高者将登上杂志副刊“梦野留踪”专页，若勇夺全年魁首则将在特别栏目中欣赏到其人资料大集，设定原画、人物档案、故事，并将邀请我刊作者为之撰写相关小说及漫画。

电玩公司排行榜之业界之星

请将你最喜欢的游戏公司选择其中之三，先后排名按此公司在最近三月中出品某部游戏为准，写出公司名称时必须附上相关游戏，超出三月范围之游戏不得选择(例如99年3月号不得选择98年11月27日所出之DC版《VR战士3》，若欲令SEGA进榜则需选取该公司最近其他作品)。凡当月榜首公司之介绍将会出现在“梦幻工厂”栏目中。

注：若榜首人物(公司)已作过介绍，则将相关资料转为第二名，依此类推。



新世纪 Evangelion

时间，西历 2015 年……

God is in his heaven, all's right with the world.

我看着天花板，雪白，什么也没有。不，什么东西出来了，浮现的是……

巨大的怪物，与我对立，无形的威力压得我喘不过气。“走，向前走就行了！”耳机中的声音说。好，走！就算眼前是死亡，我也只能前进！我……不能让父亲说我是胆小鬼！

是的，爸爸你把我扔在伯父家十几年，任我自生自灭，现在却将我召回开你的机器人！但我只好作战，因为我想与你在一起，你毕竟是我父亲。难道你感不到，我一直在渴求父爱？

怪物毁灭了，但爸爸未对我说一句话，甚至在我们交错而过时！当然，美里小姐对我说了：“你干得很好，要对自己有信心。”但这样的话，我多想在那个时候，听他说出来。

第三使徒サキエル。

使徒的攻击，切断了我的机体的电源线。“真嗣！快撤退！”不，讨厌！我绝不撤退！难怕只一次，能以我的意志做些什么也好啊！“初号机，高振动粒子短刀装备！”

出乎我意料，我赢了。意料之中的是，美里小姐对我的责备：“你为何无视命令？”我本来不在乎，驾驶 EVA 亦非我本意。但我错了，一个无情的声音，使我意识到我只能属于这里：“真嗣，回你伯父那儿去吧。”

我真的在两个黑西装的“陪伴”下，来到了车站那冰冷的月台。列车驶来了，难道我真要回去，回到那谁也不在意我，不需要我的地方？不！这不是真的！

一个熟悉的声音：“等一下！”我的心一抖，美里小姐……是你吗？我不想哭，眼泪却涌了出来。“我……不想回到以前的地方。”我终于说出了真心话，眼泪不是乞求，是对以前生活的恐惧。

“回去吧……回到我们的家。”

谢谢你，美里小姐。

第四使徒シャシェル。

整个城市没有一星灯光，只有黑暗中的月亮照着我们：我和绫波。“我或许一直以来，都只是装出活的样子而已，在来这里以前。”我为什么会对她说这些？是因为她的经历与我很象吗？“我除了驾驶 EVA，什么也不会，如果不干这个工作，不就象死了一样吗？”这些话，竟是出于与我同龄的 14 岁女孩之口。

使徒加粒子炮的光芒，我的阳电子炮的吼哮，将大地都映红了、震撼了。使徒坠毁了，而加粒子炮的威力，令零号机几乎熔化！“绫波！”我疯狂地撬开了零号机舱门，短暂又难熬得几乎将我的心撕裂的几秒后，那红色的眼睛睁开了。

我为什么这样对她？绫波，在漆黑、空无一物的道路上，如果两人同行，也许能发现什么吧？

第五使待ラシエル。

“跟着节拍！一！二！二！一！二！三！一！二！……不行！你们俩动作一点都不协调！”天哪，甚么节拍训练！还说是为了打败使徒……又错了！

“哼，这全是真嗣的错！”我真受不了这个红发的女孩，那样高傲与自信，想故意与我形成反差吗？但我总觉得，那自信的脸下，也有颗藏着什么的心……

“如果想胜利，就两个人一起跳舞。”我们真的胜了，同时击中了使徒的两个 S² 机关。与二号机并肩站在爆炸的火光中，我突然感到了少有的愉快与对人的亲切感，是因为我们并肩作战过，曾经并且将继续拥有共同渡过的时光，面对生死的考验？我感到我苦心经营的心理防线，曾是强大得如铁壁般不可摧的防线，在何处开始了轻微的崩裂。

“混蛋真嗣！”从字面上来看，同样是骂我的话，但今天听起来，感觉已不同了。

第七使徒イスラフェル。

……

一个又一个敌人倒在我们面前，但它们真的是敌人吗？或者是我们的同胞兄弟，是“使徒”，是……神的使者？它们向我们攻击，难道是要向我们证明什么？“第二次浩劫”，我们并未倒下，那是神的审叛日吧？也许会有第三、第四次……我们在顽强抗战，但我们前途在何方？我们缺乏什么东西吗？力量？心中的一些东西？

是的，有些东西，神有而我们没有。我的心也缺乏一些东西，但我能感到我的心在接受一场补完，全部幸存的人类，也许也在进行心的补完……我的心似乎在逐渐张开，我开始希望能像别人一样开心的笑，真想拥有那浩劫余生而仍然开朗的笑……用我的心，拥抱这宇宙。

“警报！警报！未判明物体出现，EVA 做好出击准备，等待进一步命令！”我反射地爬起来，冲向待机口，每等警报响起，我都会紧张不安，因为我不知道，等待我，不，我们的是什么。但我们还有事可做，意味着我们还未倒下。

通道上一幅巨大的 NERV 标志从我身边一掠而过，那红色的小字映入我眼帘。神啊，我不知道等待这世界的是什么，但……我心中认为我应做的，我就会尽力去做的。

真希望世界上再多一点爱……

“God is in his heren, all's right with the world.”

时间，西历 2015 年……

西历 1998 年 8 月 31 日　　碇 零治

BLUE FOREVER

夜深了，窗外星空灿烂，遥望星空，不知哪一颗是那太阳系中最美丽的星星，我心爱的土星。也许，也许就是那一颗吧，浑身被明亮的蓝色所笼罩——永远的蔚蓝色。我伸出手，想去抚摸它，那触觉全然就是抚摸露娜的长发一般，光滑面又柔软，但我的心情是沉重的，回头注视枕边静静的土星，它就如天上的星星一样恬静而美丽。尽管它不会说话，但我能感觉到它的灵魂，真的。

星光依稀，摇曳不定，它也知道它将消失在这万里夜空，直至永远……。那蔚蓝色的星闪烁不停，仿佛在召唤它的子女，那数以百万计的精灵，那撒向地球的点点星光……。

共鸣声！我听到了共鸣声，来自我的枕边。一阵心痛，我垂首，这分明是永别的召唤。突然间，我明白了什么，猛然地冲到床边。我看见一位美丽的天使从我的土星中冉冉显现，缓缓向窗飘去 。就像雾，轮廓却愈来愈明显。她清秀的面庞尽是苍白，一双美目全是哀伤的睛澈，蓝色的长发迎风飘逸。这陌生的形象竟给我如此熟悉的激动。我仿佛回到了那日日夜夜，回忆起那总是和我的灵魂娓娓而道的柔声细语。我明白了这就是土星之魂，我心中的蓝色之星。

她不语，默默注视着我，身形飘曳，向外而去。她的眼神中充满依依惜别和无限的遗憾。暮然中，她向我伸出手，我满怀着复杂的心情轻轻握住。霎那间，我有千言万语要倾诉，却不知该从何说起。从第一次偶遇到现在，可说的事太多太多了。现在面对面，难道只能道出离别之辞？我痛楚，一时哽咽，默然而对，也许无言才是此时最好的语言。握着她的手，尽情感觉熟悉的温暖——我明白，我的千言万语她都知道，都懂，像平常的每个夜晚一样，不是吗？这是只属于我自己的天使。

她笑了，就像对自己的小弟弟一样，灿烂的笑靥盛开着，而我只品味出其中无尽的忧愁和无奈。我已无法止住眼中的泪水，泪眼朦胧中，一股炽流淌入我的心田：我分明看见港口大神惜别樱的情景，转眼竟又响起为片桐离去而弹的吉他声，又像是兰古瑞萨在碧池中残断的剑影……

她松开握住我的手，我试图再次握紧她的手，她忧郁而又坚定的目光使我知道她的离去是必然的。目送着她，和无数的天使，一般的美丽，飞向那蓝色的星，形着星光点点……

她走了，只留给了我无限的思念和悲伤，还有，那飘逸的蓝色长发。任由泪水长流，我只能这样做了。

是梦，我醒了，凌晨，黑暗即将逝去。默默地来到窗前，激动的心久久不能平静。我抬头，寻找着那颗我心中的星，永远的蔚蓝色。





新世纪 Evangelion

文：南宁 赵清

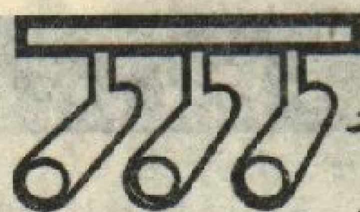
外一篇　BLUE FOREVER

文：杭州 朱家卓

图：上海 黄文娟



广角论坛



名作大家谈
当月焦点
DRAGON 夺权宣言

序言

新的一年要有新的开始，杂志将会有极大的改观，栏目也有所增变，很幸运的得到了一个新的栏目——"风云论谈"。从心里讲是很想把其办成杂志中最好的部分，但的确很难，不过信心和决心本人还是俱备的（毕竟被夺去"编续往来"的痛苦至今还记忆犹新）。另外，就想多多依靠广大的热心读者了，希望新老朋友能"多多棒场"！

栏目中的具体内容于编读中已经进行了详细的介绍，在此就不多说了，只想讲一下几个栏目的性质以便大家投稿："谎言与真实"现定位于业界传闻，主要是公布一些日本及国内游戏业界未经证实的"风闻"，这一栏目由本刊驻日的特约记者以及几位热爱电玩的朋友提供，绝对是最新的"传闻"；"讲谈社"为本栏目的核心部分之一，主要是与游戏有关的各种论谈，没有限题，欢迎所有朋友参与；"梦幻工厂"为各著名游戏软硬件公司的详细介绍；"名家名作"中"X档案"披露了著名业界人士的资料，"名作大家谈"；为本刊中的大人气栏目，依然保留下来，目前无任何变动；"世纪末狂潮"是热门话题评说，针对千变万化的业界阐述自己的观点；"前线报告"由本刊通过日方提供的详尽资料及最新消息并通过安排专门人员编写而成（目前内容暂定为"电玩风云录"）。本栏目中主要为杂谈、评论性的文章，欢迎大家投稿。

——DRAGON

名作大家谈之卷

银色之星——永恒之蓝

在SS玩了两遍，PS又复习了一遍之后，终于盼来了"LUNNAR—银色之星"2代的降临。对于像我这样的日文盲来说，对"白发魔女"和"异度装甲"这样的长篇大论游戏一直是奈若何的，"白发魔女"还马马虎虎，"异度装甲""我抱着攻略从头玩到底，仍不知这游戏倒底讲了个什么故事，真不知传闻中的SS版"仙剑奇侠传"什么时候出。啊，对不起，有些扯远了，不过这正是"银星2"的引人之处，它的主要剧情都是用满屏到动画形式来表达的，让人可以一目了然，而其动画质素之高真是让人瞠目结舌，角川书店在动画方面的实力的确是可圈可点。

因为与上代都是在同一个星球上，地图在原先基础上有了增加，至于剧情也与上代有着千丝万缕的关系，从动画，迷宫，照片等诸多东西上都让人回忆起上代角色们的喜怒哀乐，再次让人感受到此系列就算言语不通仍能受到的阵阵感动。（魔法学园—LUNNAR除外）

金无足赤"银星2"在战斗方面可算是一个退步，难度一下上升太多，前几版的BOSS竟有好几个都会多次变身，这在一般游戏中都是最终BOSS才掌握的专利呀。本来，难度上升些也没什么，但是在战斗场面中人物的大小都有些缩小。（原本在上代中各角色就已够Q版够小的了）因此感觉不到战斗时的迫力，怪兽的造型也大都照搬上代的，使我没有第一次玩游戏时十步杀一人的兴趣，（另外，也许故事是发生在上代××年之后，所以物价飞涨，一场战斗下来发现连全员换装备的银子都没有，主人大呼"没有钱是万万不能的，"）而是能逃就逃了。但是逃也没那么容易，"银星2"中有一个设定或说是创新，本来设定一个用来奔跑的键也不是什么新鲜事儿，但此游戏的奔跑键却是用来冲刺的，只能跑上短短几步，往往冲到敌人面前却慢了下来，被狠揍一顿。另一个地方就是整个游戏一直在神经质的读盘，频率高的奇怪。以上两处让我莫名其妙的地方，还请有识之人予我指点。

在如今3D作品大泛滥的时代，"银星2"就发如同吹越GAME世界的一股清新的爽洁的凉风，不知以后在新世代主机上能否也看到如此出色的2D游戏。虽然都说今年将是3D游戏的天下，但我依然喜爱2D的呀，唉……

上海 王芸

ACT游戏中的一座丰碑

——评《燃烧战车·团结》

现今，充斥游戏界的满是拖沓的RPG，冷漠的AVG，类同的FTG和枯燥的SLG，昔日是辉煌快乐的ACT游戏却久难抬头。在焦急热盼中，终于《燃烧战车·团结》发行了，以其新颖奇妙的个性向世人展示ACT的精彩。

《团结》的系统，仍延续了一些昔日小卡《燃烧战车》的框架，主角装备精良复杂，玩家需琢磨吃透各式装备之精髓，灵活运用于不同场合，方可突破险阻，同时系统中加入了通信联络功能，孤胆英雄不再孤立无助，通过大家努力帮助，一同完成此艰难任务，很有谍战之味道。主角行进时，以诡秘灵活见长，或匍匐、或隐蔽、或疾走，以不被发现为主旨（但穿上隐身服后，行动较嚣张）。不过玩者经长久的紧张沉默后，游戏进程会让你满意体味到特工战斗的乐趣，主角集擒拿格斗，神射爆破等特技于一身，杀敌时剽悍老辣，痛快淋漓，让你过足特工勇者瘾。视角系统方面，设计优秀，俯瞰、主观、侵入、后方视点相互交替，有身临其境之感。特别是望远镜，狙击瞄准镜设计和临过版时快车追逐射击时视角之把握令人叫绝！

《团结》剧情以严谨奇妙见长，不再有什么妖魔爬虫搅局，不再是钥匙复钥匙的无聊；其情节运用电影手法精心层层铺叙，丝丝入扣，让玩者置身于扑朔迷离，紧张奇特的氛围之中，感受其剧情的曲折凄美。像此类紧凑、一气呵成的作品还不多见！

《团结》画质也属上乘。建筑物连结采用"整体"设计，以POLYGON再现环境真实构造，显示其自然精致。细节方面，处理别致。如呵出的气、地上渐渐消失的脚印、溅出的子弹火星、兵士机敏地扔手雷等，值得细细赏玩，过场CG画面众多，配上全语音

对白，俨然象在观看一部宽银幕大片。

《团结》的不足(实在不愿谈及)：流程似乎象《寄生前夜》一样，略显短促；场景有点少；过场 画面还可再精雕细琢一下，(是不是太贪心)(还有拿狙击枪，三种卡的回头路设计不妥)

玩友们，还是马上燃烧你们的激情，勇敢和智慧，进入到《燃烧战车·团结》为你带来的奇妙快乐的世界中出吧！

南京　关通

《星之海洋 2》及其他

不能说《星 2》这部作品是 ENIX 全力以赴之作，但其码可见其八成功力，总体来看是近期比较优秀的大作，笔者认为其成功之处有以下几点：

一、情节，画面，音效俱可称上乘，尤其魔法画面十分眩目，当可睥睨群雄。

二、PRIVATE ACTION 增加了游戏的内涵和可玩度，是恩氏的独到之处。

三、系统较复杂（不是操作复杂）除了练级之外，スキル(skill) 中还有 1~4 段的特技可练，又可组合为诸如アート(ART)，演奏，炼金调合等等技巧以及开眼等 super 技巧，使可玩性有深入，不停留在表层。

四、细微之处处理不错，人物的神态(不是表情)较丰富，由远及近事物不是机械放大，外形并不变粗糙，这一点笔者颇为欣赏。

不过，《星 2》还没有优秀到让本人狂喜不能自已的地步，毕竟有十几年的玩龄，早已经历了喜欢玩游戏—欣赏游戏艺术性—揣测设计者意图—喜欢自己构想游戏的阶段，眼光有点苛刻。论《星 2》首先，双主角系统与《光明力量 3》的 1、2 部很相似(笔者 SS、PS 均有)住宿和得到特殊物品的音乐与《光 3》也出于同一乐器(类似管风笛)，并无太大新意；其次男主角虽与《FF7》的主角クロード（克劳德）同名，但形象颇为稚嫩，更遑论酷，ENIX 是否奉行中庸之道，人物既不滑稽也不潇洒，对于唯美派和现代派的笔者来说不甚满意；再次，对话太长而配音除了战斗时吆喝一声，几乎厥无，虽然对话的长短和配音相互制约，但总要有合适的比例，完全取消配音至少笔者认为是不明智的。另外，游戏流程并不算很长，从已有的攻略来看人物的语言个性化不很突出。

平心而论，笔者至今仍认为《格兰蒂亚》是最优秀作品之一，有比较，有实践才有发言权，无论《异度装甲》、《星之海洋 2》、《光明力量》、《梦幻模拟战》总体水平还有较大提高余地的，但对《勇者对恶龙 7》还是相当期待的，因为它策划时间长，这种游戏难以有纰漏，例如《格》、《皇家骑士团》(笔者玩了 8 次) 想从一部游戏中获得尽量持久的乐趣，你只能指望这些游戏，否则就是游戏(和其公司)玩你(近来史氏就有这种味道)。

我是比较支持 SEGA 的，但他的痼疾应指出，8 位不行 16 位，再不行 32 位、128 位晓以颜色，领导人只知创业不知守业，习惯于摧枯拉朽之势。SEGA 的祖训"创新是生命"只发挥了消极面，让人浮躁，坐不住，都吟"我恋青春，青春不恋我。我怕苍髯，苍髯无处躲"。SEGA 能否像曾文正公那样屡战屡败而成功是不得而知的。

总的印象，SEGA 像项羽，SONY 像刘邦，而 NINTENDO 则长叹"世无英雄，遂使竖子成名！"

秋风萧萧愁杀人，出亦愁，入亦愁。座中何人，谁不怀忧？令我白头！可算是三巨头的写照吧！

兰州　Forrest Gump

当月焦点之一

次时代机面对新世代何去何从

上海　李熙

从下期开始，本栏目将并入由 DRAGON 主持的『风云论谈』专题性栏目，并易帜为『世纪末浪潮』。和现在一样仍将接受读者投稿，望关心『天下大事』的读者能积极参与。

11 月 27 日，这一定又是一个让千万玩家兴奋激动的日子，SEGA 公司的新世代主机 Dreamcast 将在这一天发卖，从而将揭开业界新一轮的竞争的序幕。

从日刊及互联网上的资料上来看 Dreamcast(以下简称 DC) 的机能的确很强大，更多的内存更强的多边形处理能力使其机能凌驾于目前任何主机之上(甚至 SEGA M3 基板)这便使 SEGA 有足够的本钱与 SONY，任天堂叫板来做最后一搏。但是 DC 虽强大以 PS 为代表的次世代机面对它的到来并不会马上处于下风，并且还会风光一阵子的，而从各方面分析下来 DC 反而面对着巨大的困难急需解决。第一点，SEGA 主机正处在新老交替时刻，土星在日本及欧美几乎已经退出市场(从日刊ファミ通上的新作发售表上就可证明) DC 虽然两个月后就可面世，但仅凭几个街机作品的移植不会马上有惊人的销售业绩。SEGA 面对的是一个真空期，在这期间原本不多的市场份额就有可能被 PS 所占有(N64 在日本成绩不好就因为 SFC 与 N64 之间真空期太长)。第二点，软件优势不明显，我个人总觉得 DC 与 SS 有惊人的相似，开始总是以街机作品打开销路，缺乏超级 RPG 大作的加盟(这里是在日本称霸的金钥匙)，据最新消息 SQUARE 已明确表示将不为 DC 开发游戏而 ENIX 在下一年度 的新作开发计划中也没有 PS，可以这么说除了 SEGA 和任天堂几乎所有的软件公司都在为 SONY 开发游戏。这便是 DC 的一大危机。第三点，后有追兵，我们先不谈 2000 年，毕竟它离我们还遥遥无期，我们就先谈离我们不远的 PS2 吧。前几天互联网上传来一条大新闻，PS2 将有可能在 DC 发售之前发表。如果是真的话，马上就可以揭开 PS2 那种神秘的面纱了。每秒 700 万个多边形处理能力，DVD 形式，WEB TV 图形处理蕊片与 CPU 二合一等功能使 PS2 显得空前强大，因为它是完全采用美国人的技术。此之日本化的 DC 来讲自然要强上很多，有传闻 PS2 能玩 PS 游戏，若是真的话将来 PS2 面世就有几千游戏玩。想不称霸都难了，看来 DC 的追兵太强了。第四点，就是我个人对 DC 最不满的，怪异的 GD－ROM 格式使现有的 CD－ROM 生产线无法生产其光盘，势必造成 DC 流通困难，而 DC 那个手柄是我见到 SEGA 主机中最差的一个真不知道他们是怎么想的

总之一句话，Dreamcast 前面的路很长，好走！

Preview 廣角鏡

PC广角

责编/ANGEL

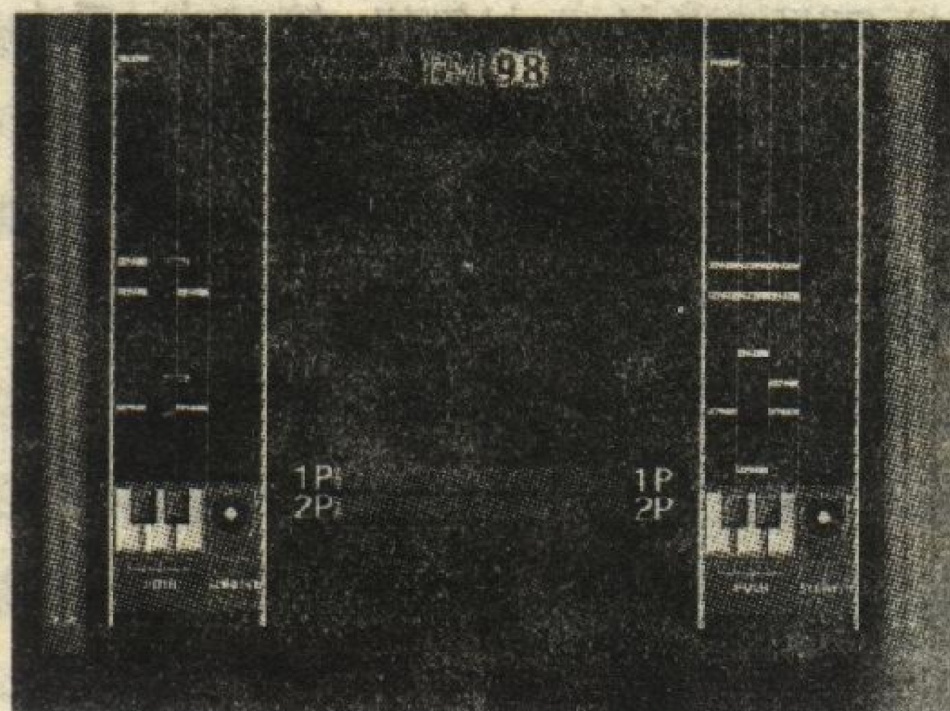
BM 98



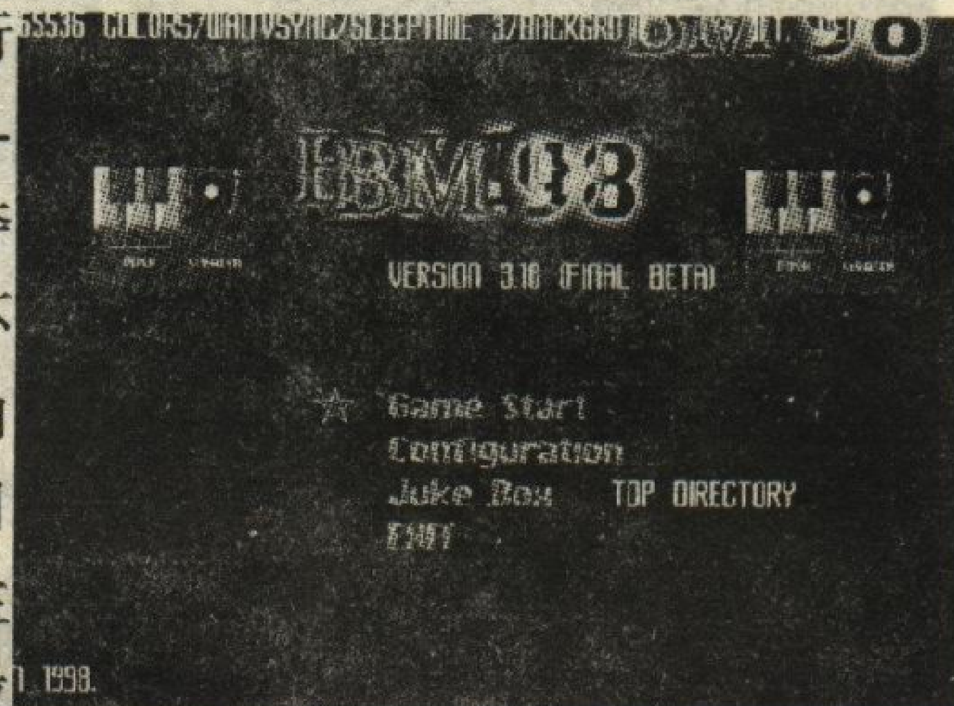
如果数最近风头最劲的PC game，《永远的伊苏》、《Need for Speed III》、《大富翁4》等劲作各有拥护者，难以判别哪个作品最受欢迎；但如果不论机种，要数最多人谈论的游戏，相信就非Konami的《Beat Mania》(美版称为《Hip Hop Mania》)莫属了。

《Beat Mania》是一个音乐游戏，玩者要看着画面指示，听着音乐节拍，在六个note降到适当位置时按下对应的键或磨唱盘。这个游戏不但考反应，而且要求玩者有节奏感，可说是著名Play Station游戏《Pa Rappa The Rapper》的同类作品，但就丝毫不cute，以"模拟DJ打碟"为卖点，很多女仕也喜欢玩，游戏内的音乐有Hip Hop、Reggae、Techno、Rave、Breakbeat以及Houseand Soul几类型。玩者完成一首歌后，如果成绩够好，就可以去到较高level，玩另一首音乐。这个游戏除了单人模式外，也可以两名玩者互相较量，一班朋友围在一起玩，你来我往的好不快乐。

《Beat Mania》的街机版於1997年推出，如果大家喜欢去较大游戏机中心打街机，可能早已见过。《Beat Mania》获得好评，Konami当然不会放过出续集的机会，于是便推出了街机版的《Beat Mania 2nd Mix》和《Beat Mania 3rd Mix》，以及Play Station版的《Beat Mania》。除此以外，Konami将会在街机推出《Beat Mania II DX》，以及《Pop' N Music》和《Dance Dance Revolution》。后面两个游戏的名字可能较为陌生，其实都是由《Beat Mania》演变而成；《Pop' N Music》使用9个按键，《Dance Dance Revolution》有4个要用脚踩的感应器(名符其实的"dance"！)。因为机体庞大，所以可能要在Virtual Zone等较大的游戏机中心才可以玩到。除此以外，Konami亦会推出《Beat Mania》的手提游戏，将于今年12月23日推出。



《Beat Mania》在香港的受欢迎程度十分高，不但在游戏机中心大热，甚至在今年的香港书展已原定会有一个和港台DJ对战的试玩会，但最后因人群难以控制而取消。后来本地游戏杂志《Game Weekly》在9月举行了一个街机版《Beat Mania》的"打碟王冠军争夺战"，并且还在街上挂了不少宣传海报，这个比赛由港台DJ兼亚洲电视节目主持梁奕伦和李志刚主持，在电视转播，最后一位芳名阿Jay的混血少女以"实力"和"运气"打败多位男性对手，成为"碟后"。Jay后来还去了日本和当地的冠军比试，虽然失败而回，但也受到多本日本游戏杂志访问。



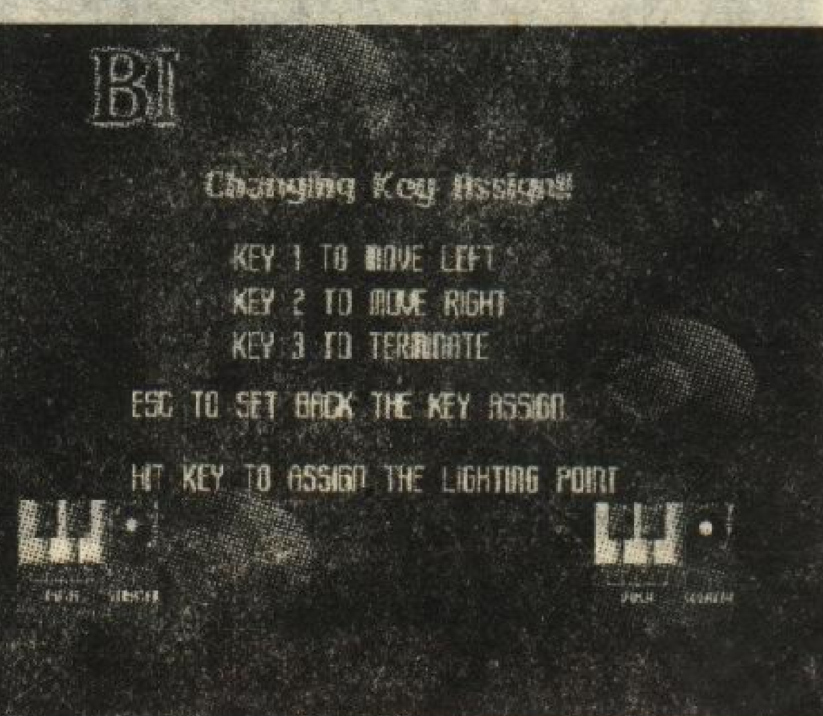
《Beat Mania》在港日两地的受欢迎程度是不容置疑的，虽然Konami没有(官方说法是"还未")推出PC版，但一位叫Urao Yane的日本人就自行编写了一个玩法和《Beat Mania》一样的Win95游戏，叫《BM 98》(但不是模拟器)，还以freeware的方式免费供人下载。《BM 98》也可在香港Game Port的网页内找到。



《BM 98》虽然免费，但绝对是一个十分出色的作品。虽然PC不像Play Station和街机有唱盘可磨，而且两个人挤在一个keyboard玩时颇为混乱，但却可以自行制作音乐。Konami称《Beat Mania》为"D J Simulation"(其实D Jplug歌和打碟跟这个游戏不太相似)，但笔者认为街机版和Play Station版的音乐不够多，不能像《BM 98》般，和DJ一样可以播自己喜欢的歌。

《BM98》内附一首叫「Steel Mill」的音乐，以及不同的remix版。各位也可以在一些网页连结找到其他音乐，数量多得很，甚至是《天空之城》的主题曲也有呢。

上面的香港网站可说是最先介绍《BM 98》给香港网友的"线人"之一，但最近却惹起了一个小小风波，事缘站长要求网友先click-banner才能下载软件，被指利用其他人制作的freeware来牟利，引来一些网友不





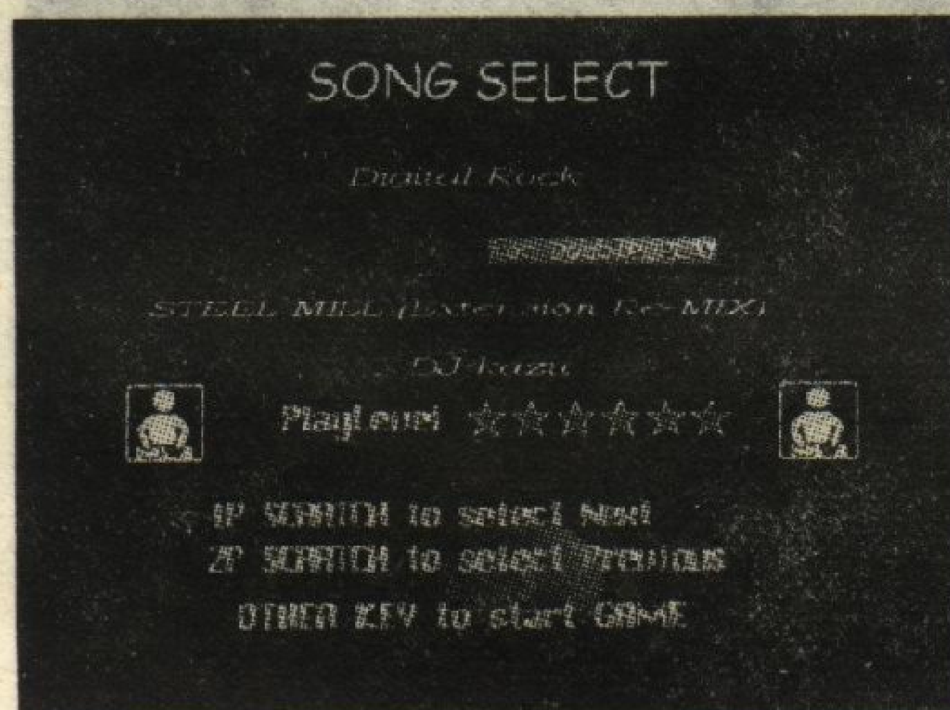
PC广角

责编/ANGEL

满。

因为制作《BM 98》音乐的多是日本人，所以这些档案多是以 Haruyasu Yoshizaki 编写的软件 LHA 压缩的，档名以 LZH 结尾。LHA 的"最新"版本是 1991 年推出的 version2. 13。

大家玩《BM98》如果见到画面中央黑色一片，或者 Player2 按键没反应时，千万不要奇怪，因为并非所有音乐都支援双打或有图像，所以选择时除了要注意难度外，也要留意有没有"Double PLAY"的字样和 graphic。



《BM 98》的操作方法并不繁复，但要记着在选单画面以磨碟键选择，其他 note 的键决定，以及在调校按键後要按"3"来储存。

UraoYane 最近在其网页内发出了一封公开信：

他说已经在网页内删除了《BM 98》，因为这个程式和《Beat Mania》"太相似"。但各位不要失望，因为他正在努力制作一个叫《BM Revolution》的新游戏，不单会比《BM 98》出色，更可以兼容《BM 98》的音乐档案，大家千万要留意他的网页啊！

《Beat Mania》的热潮在港日两地方兴未艾，由此可见，只要有好的意念，简单的游戏也可以大受欢迎。希望 Urao Yane 可以发挥创意，令《BM Revolution》成为一个独当一面，不用活在其他游戏影子下的作品。

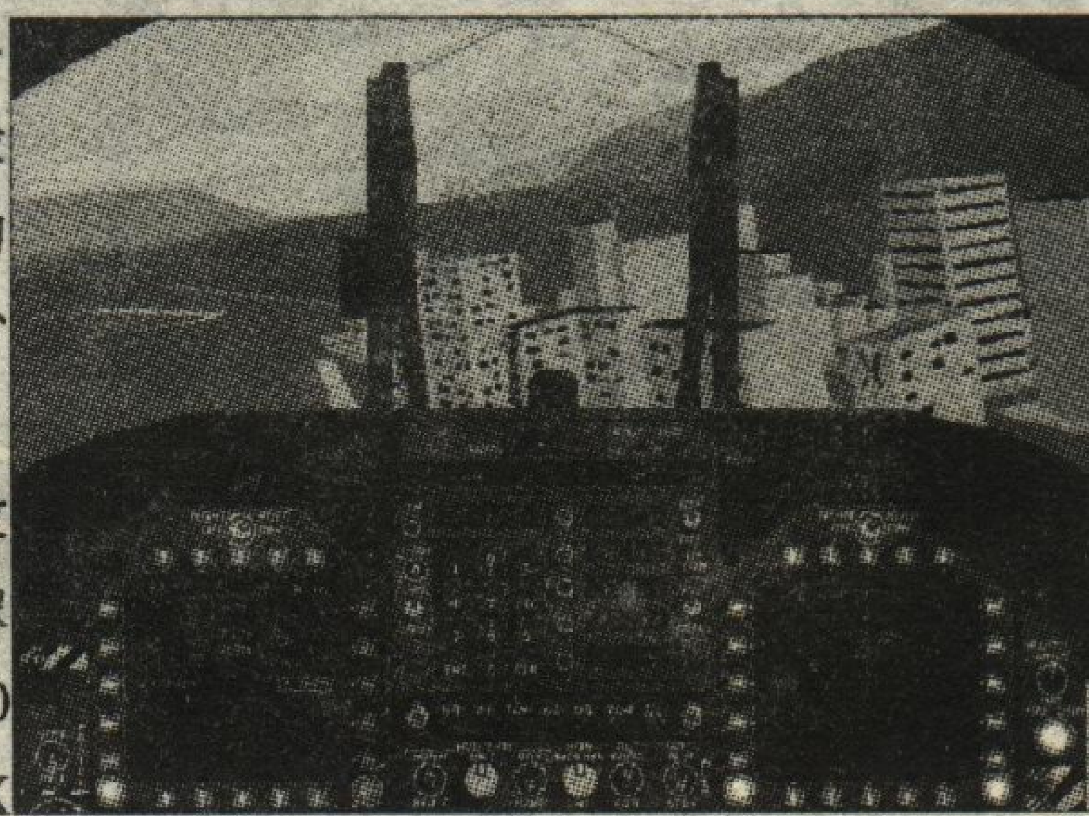
F/A-18 HORNET



驾驶飞机，在蓝天白云之下盘旋，相信是不少人的梦想，如果可以附加战斗模式，把一架架的敌机化为火球，看著它们堕落至汪洋大海，则更加令人兴奋，而 F/A-18 HORNET，便是一只这类模拟飞行的游戏。

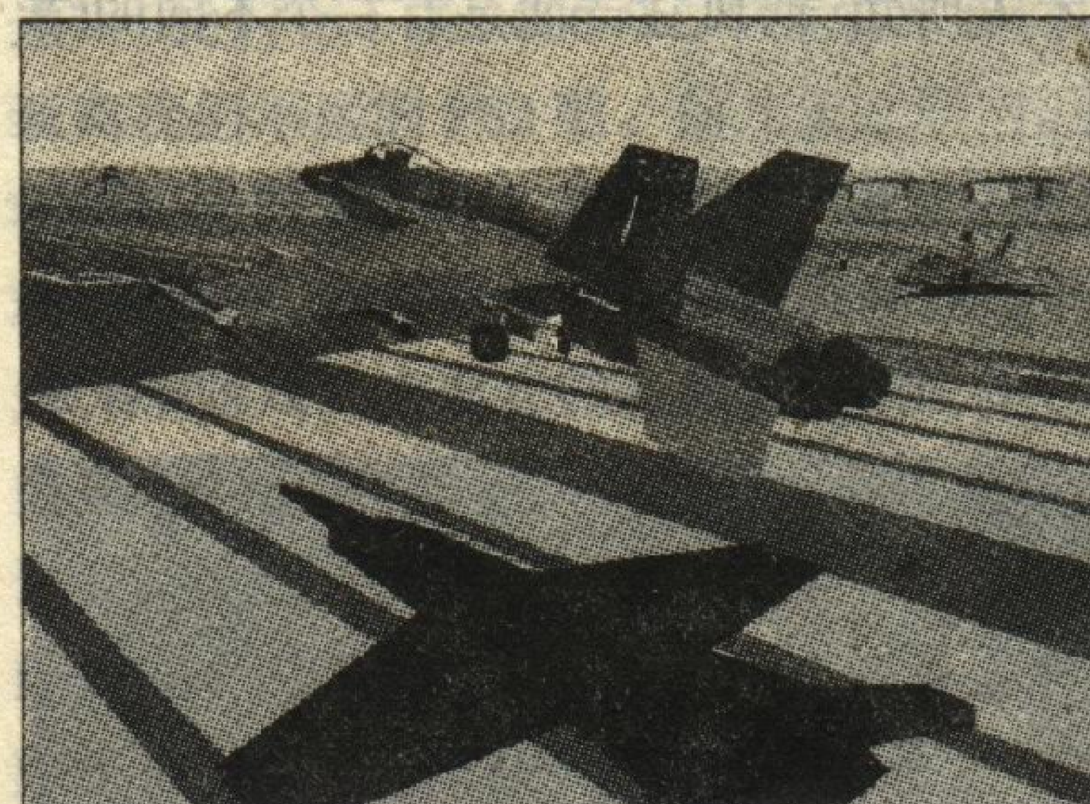
F/A-18 HORNET 是一只以极为细致的立体多边形构成的飞行游戏，所有在游戏内出现的战机、建筑物或任何会出现的实物，全部以多边形的图像组合出来，虽然在众多的飞行游戏之中，F/A-18 HORNET 的真实度不是最好，但它却有不少的特点，可以挽回不少的失分。

首先是游戏的设定度极富弹性，解像度由 640 X 480、800 X 600 以至 1024 X 768 不等，让你选择最适合自己电脑的设定，若果你的电脑并不是很快，游戏中亦有多种数值可以随你改变，如云彩、天气、地型的景观度改变，若仍然不满意的话，甚至可以调较游戏的 Refresh Rate，包你玩得流畅愉快。



第二个的卖点是真实度，不论是 GMT、SEA、MAP、EXP1、RWS、VS、TWS 或 STT(不知是什麼？可要翻翻游戏的说明书啦，可以学到不少的飞行智识呢！）这几类空对地或是地对空的种种模式，均有异常精确的呈现。除了视觉效果，F/A-18 HORNET 的语音亦相当出色，清晰不在话下，最妙的是电脑晓得适当的时候发声，如有飞弹向你射来时，僚友会不断地喊"Atoll"（当然这只是其中的一个情况），极具临场的战斗感觉。

至于一些基本飞行模拟应该有的东西，F/A-18 HORNET 亦一一送上，如外部视野、重播、僚友呼控、飞行训练、多重武器选择、弹道滑行、甚至网络连线均有提供，在 F/A-18 HORNET 内提供了 IPX 和 TCP/IP 两种的对战模式。



对於玩模拟飞行的老手来说，这是一只绝对值得向其难度挑战的游戏，唯一较为遗憾的地方，或可说是任务数量太少，地图和任务提示不足，无法设定导航点等等；不过，对新手来说，这是一只较难上手的飞行游戏，光想到那一百二十八个的操控键，或许已经可以令不少玩家驻足不前罢。

Preview 廣角鏡

PC广角

责编/ANGEL

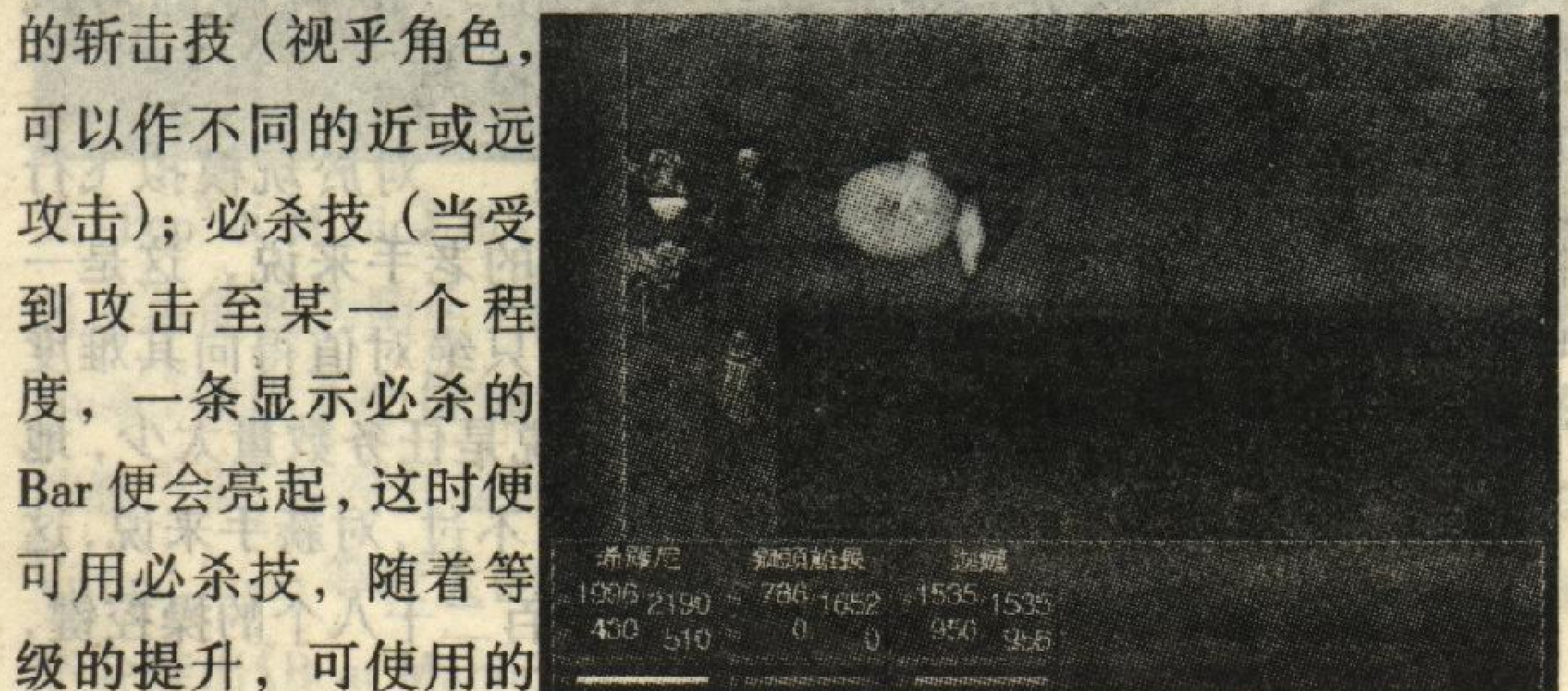
《創世紀外傳》之西風狂詩曲



西风狂诗曲是一只由韩国制造电脑游戏，故事的起因是革命军的头领梅迪西，在监仓救出主角希罗尼，得回自由的希罗尼，回想十三年前，因自己研究教会所谓的禁书，被未婚妻告发，更因友人的伪证而被判入狱；因缘际会下，碰到被封印的狄幕斯，得他传授智识，生命；为了完成狄幕斯的遗愿，希罗尼开始了寻找修罗剑，以及他的复仇旅程。



诈看西风狂诗曲，与其说是一只RPG游戏，倒不如说是一部内容丰富的电脑小说，洋洋数十万的字数，实在是中文RPG之罕见；基本上游戏是採用直线式的剧情发展，不过在某些场合会有一些选择题让玩家选择，但大部份均不会对剧情有所影响；不过，到了剧情的后半部分以后，不同的答案会产生不同的结局（根据本人所知，西风狂诗曲是有三个不同的结局），这点需要留意一下。



西风狂诗曲的战斗模式，和一般的RPG一样，是使用"踩地雷"的方法战斗，而战斗画面则仍用平时的地图模式，玩家要做的，便是走去和敌人拼个你死我活；战斗的方法亦有数种：普通的斩击技（视乎角色，可以作不同的近或远攻击）；必杀技（当受到攻击至某一个程度，一条显示必杀的Bar便会亮起，这时便可用必杀技，随着等级的提升，可使用的必杀技的数量亦会逐渐增加）；魔法（有五种属性，分别是，火，水，雷电，黑暗，阳光，他们均有相生相克的属性）；不过，在战斗时有一点是必须要留意的，便是武器的损耗，当你的武器用至某一个程度，它便会损坏而不能再用，当然你可以选择修理；至于每样武器亦有各自的特性，详情当你玩到暴风岛一幕时，电脑便会把有关的武器种类，战斗技巧等等必要的知识传授给你。



声光效果的表现，在西风狂诗曲尤为出色，无论是小岛，森林，沙漠等的设计，都甚有独突自我的风格，一些细微的效果如光暗的变化，透明以及卷轴效果，可以看出美术的苦心；人物的设计虽是交由日本方面处理，但在游戏中并没有格格不入的感觉；更加难得的，是游戏内使用大量的电脑过场动画，这亦是中文RPG游戏少有的。音乐方面，简单一句，悦耳流畅，反之在音效方面略为失色，基本的剑击声，人物倒地的声音均不缺，但欠缺一点点的新鲜感，此外没有语音亦是令人失望的地方之一。



一只3片装的CD游戏，单以其故事内容，其实已经物超所值，对喜爱严谨故事模式的玩家来说，可以说是一大福音，但遗憾的是游戏始终要强迫玩家练功，踩地雷战斗的模式，相信亦不是每一位玩家所喜，总之，西风狂诗曲，是推荐给喜欢玩[illegible]的你。

系统要求

操作平台：Windows 95 中文版

机器配置：Pentium75；200 MB Hard Disk；16 Mb RAM；VGA Card；Sound Blaster Compatible Card；4X CD-ROM or above。



PC广角

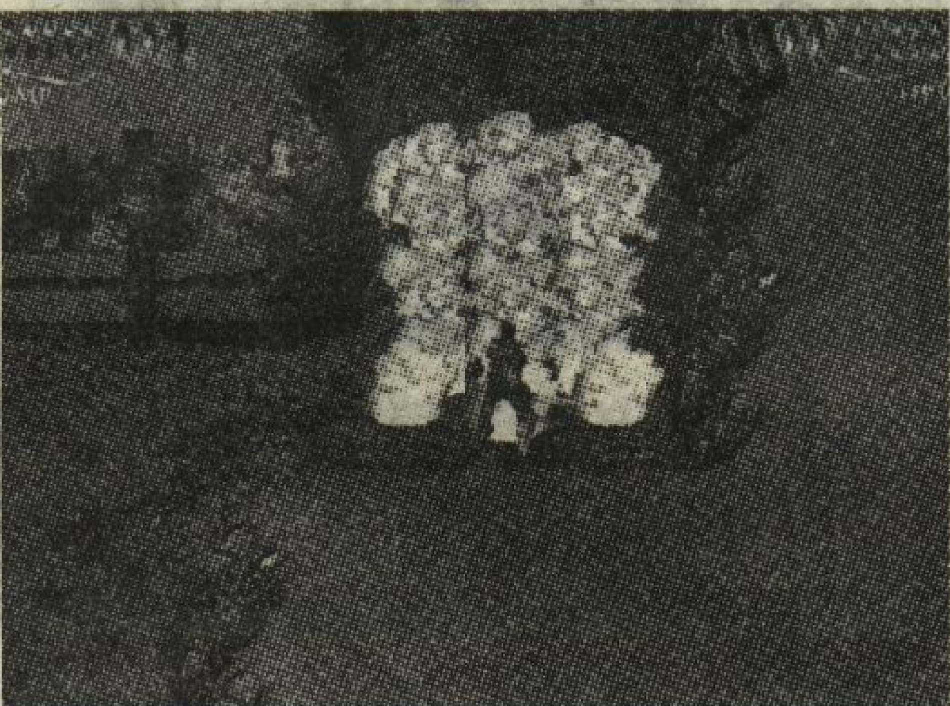
责编/ANGEL

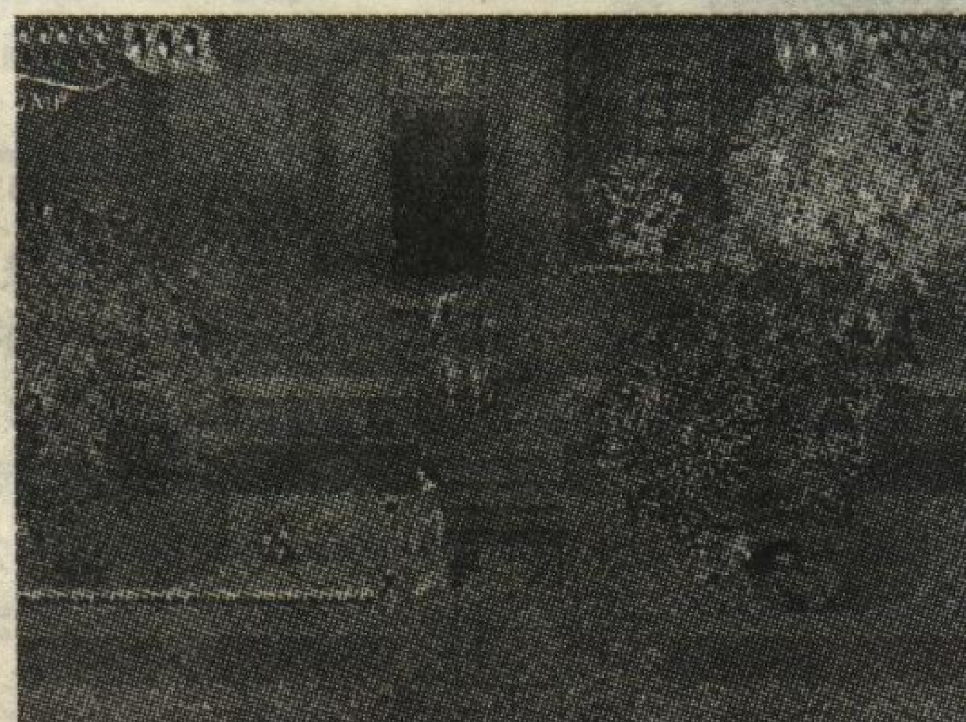




韩国制造的电脑游戏，前面为大家介绍过《西风狂诗曲》。而现在要为您介绍《暗黑帝降临》，一只和《暗黑破坏神》相类似的动作游戏。

初看游戏的开场片段，无论是气氛的营造，人物的描绘，处处都有外国游戏的级数，虽然在动作上仍有点生硬，但已经不错了。《暗黑帝降临》的游戏介面，是采用由上而下的观看模式，并不是大家看惯的四十五度，游戏的人物可以作八个方向的移动。而动作亦有攻击、跳、跑、防御等等，除了基本动作外，另设有魔法系统，包括攻击系如火焰魔法、剑击系的闪电剑，防御系的治疗魔法等。在某些场景上，如果玩家可以完全消灭敌人，更可以得到禁忌系的魔法。

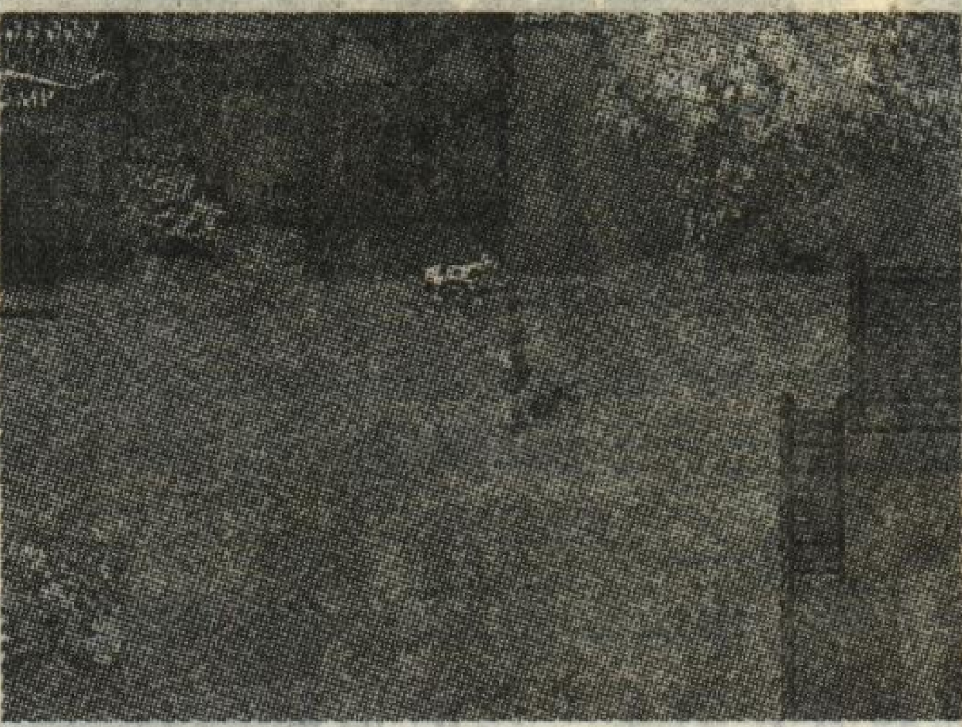




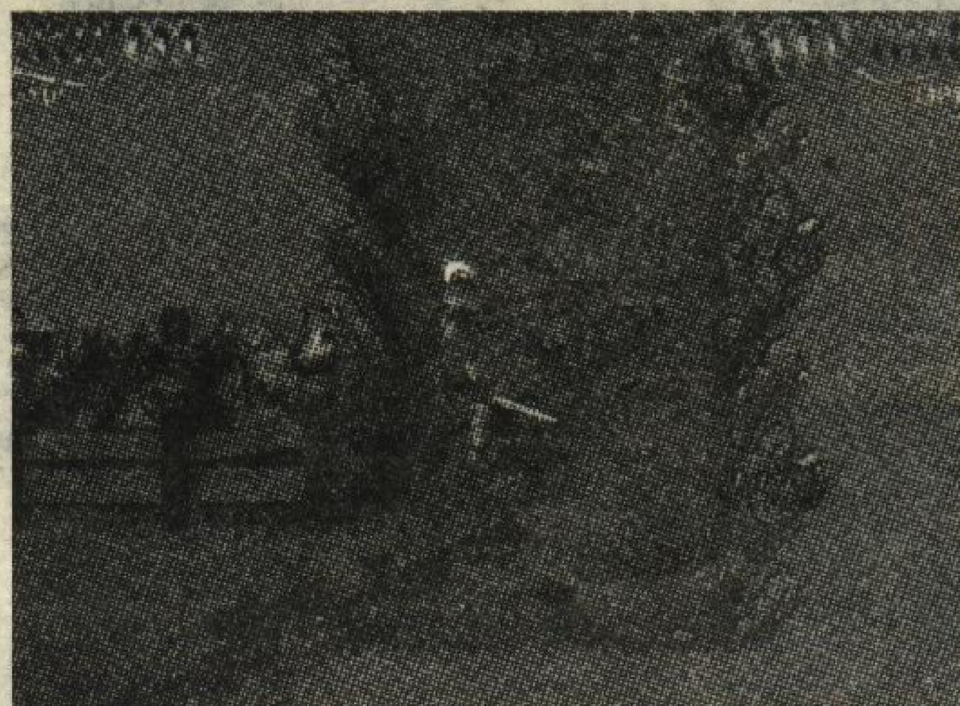
《暗黑帝降临》的画面细致程度，是同类游戏中少见的。譬如游戏的背景，像是沙漠地区，可以看到画面模拟出风沙吹过的场面，即使是城镇，也可看出美术的一番苦功。而基于游戏角色有多种不同的动作，所以在显示上，亦可清楚看到人物是攻击，还是防御等的姿势，而这个并不单止主角，即使是敌人也有同样的效果。



在一个冒险的世界里，陷阱是一样少不了的东西，在不少的城楼和谜宫内，有相当数量的陷阱等大家踏上去；譬如突然从天而降的大石，隐藏在路旁的炸弹，由墙角突然弹出的弓箭，移动的走道，处处均会令你时刻保持崩紧的精神状态。而游戏最值得一赞的，便是没有采用地雷式的练功方法，你不想打的话，可以绕过敌人便成；不过有一些怪物一看到你出现，便会疯狂地攀扑而上。



以一只动作游戏来说，《暗黑帝降临》的确是一只不错的作品，但在不少的支节上，却有不少的缺陷。



第一，游戏只容许用键盘输入，对用惯老鼠的玩家来说，可以说是恶耗。

第二，动作处理的失当；游戏中有不少的地方是有一些移动式的地板，要玩家逐块逐块去跳，失败的话便要重新来过，对不擅长跳跃的玩家来说，绝对是考验他们的耐性。

第三，便是魔法；虽然本人不太明白，为何等级的提升，会学到截然不同的魔法，不过既然是游戏的设定，那便没什麽好说的了；游戏中的魔法，全部写在玩家随身携带的魔法书上；OK！这个不是问题，最大的问题是，使用魔法时，却要键入不同的指令才可使用，什么上下右下之类，如果只有一两个魔法还好，但当等级提升后，十数个魔法，每个均有各自的键入指令，会有玩家真的去记吗？还是使用前先看看魔法书？但这个却绝对不方便玩家去进行游戏。



系统要求：

windows 95; Pentium 75 ; 16MB Ram ; 640X480 VGA Card ; Sound Card ; Full install need 350MB Hard Disk Space。

Preview 廣角鏡 PC广角

责编/ANGEL



这是一个动乱的时代,国家这个名字,不再是用来保护自己的人民,相反变成战争的挑起者,为了一己的私欲,而妄顾人民的幸福,纵使因双方的疲劳,而暂时休战,但社会的动荡不安,扣人心弦的悲剧仍是不断发生……



在本人接触的中文游戏中,《幻世录》是一只继《风云》之后,同样以640 X 480 X 65536的画面模式登场,而又有不俗表演的游戏;在Hi-Color的模式下,画面细致,色彩丰富,尤其是使用光影的效果,可以称得上是美轮美奂;除了普通的背景画面外,美工在游戏人物使用魔法效果上,亦可见下了一番苦工,超大迫力,以及弦丽的动画,可以令玩家目不暇给。

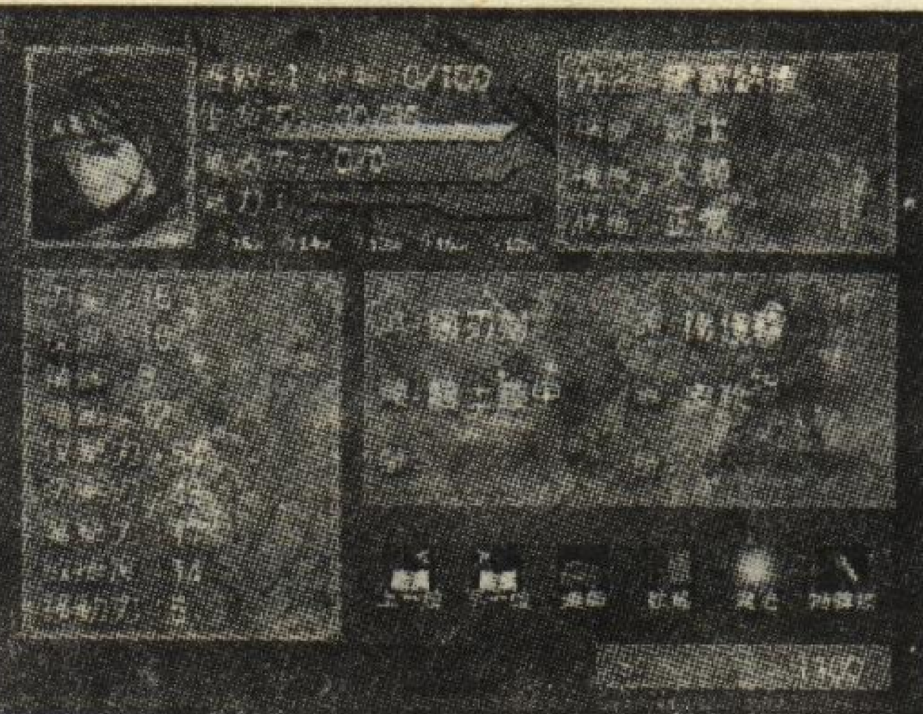


除了画面亮丽外,幻世录的世界设定,以及战斗模式,相信曾经参考一些优秀的作品,有不少是"似曾相识"的感觉;首先《幻世录》的魔法世界,仍是采用你我熟悉的五大元素:地、水、风、火、心灵。幸好不是用五行,惯例是有一些元素可以作攻击,一些则只是防守,或者医疗己方人员,甚至是作出召唤动作,种类实在不少,不过可惜的是没有加入相生相克的设定。

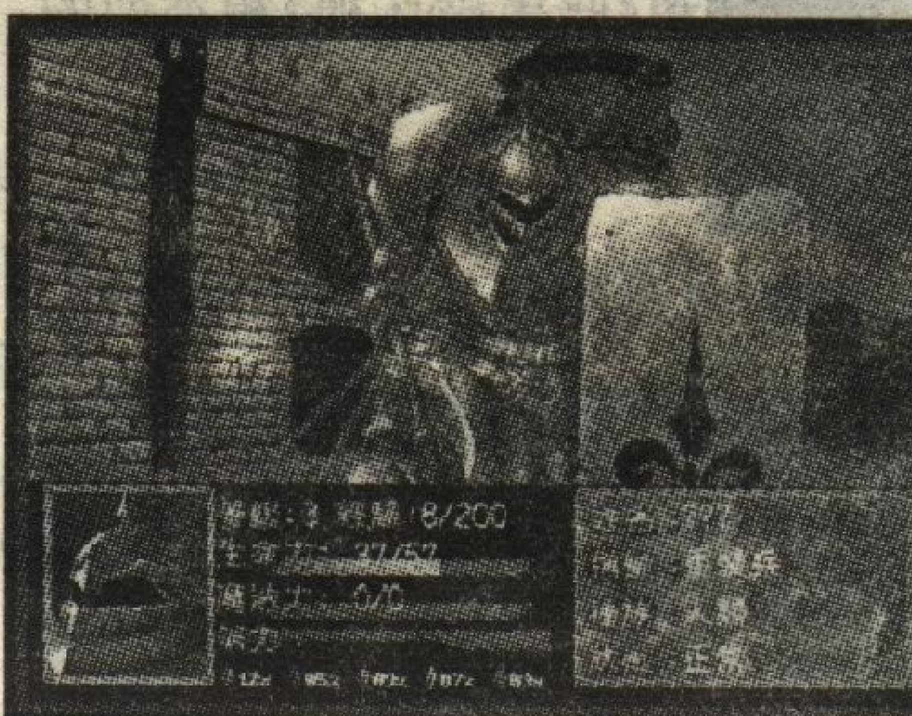
至于战斗部份,《幻世录》相信是曾经观摩过《街霸》和《Diablo》,何解会这样说呢?首先游戏设有"技"这个属性,指要主动攻击或受到攻击时,这个数值均会上升,到某一个Level时,(最高有三个Level)便可以选用必杀技,当然Level越高,可以用的必杀技威力亦会越强。



此外,当战斗至某一个程度,可以升Level时,游戏容许你自己决定,把那一项数值增加,可以选择的继有力量、反应、精神和体质。至于是否有上限,本人则暂不清楚,毕竟玩了没多久吗,不过有这个方便的设定,起码在控制游戏角色的强弱度时可以控制得更加好罢。



和一般的战略游戏一样,游戏有所谓的胜利条件,和失败条件(不用解释了罢?),为了顺利完成游戏,四处搜集情报,以及不断强化自己队员的实力,自然是少不了的一回事,不过最妙的是,《幻世录》加入了突发事件的功能(大富翁?):譬如在一个战场上,当敌我两方在不断撕杀的时候,当渐渐受到电脑围剿时,可能突如其来,一股大洪水涌到,把大部份敌人卷走,或是战斗中,因一场突如其来的火山爆发,导致双方人马死伤不计其数,实属一个不错的设计。



最后想提一提的,便是游戏的音乐及动画,旋律优美的音乐,值得一听再听,至于动画,看看游戏的Opening中的一幕,一只小精灵在"伸懒腰"的生动效果,或许你也会竖竖大姆指呢!

一只不错的多线式战略游戏,虽然部份有一些是参考自其他的游戏,但整体效果的表现实在不俗,尤其是画面的华丽,是台湾游戏中少见的,而最令本人庆幸的是,玩了数天《幻世录》,也没有什麽"当机"或不正常的情形发生,实在可喜可贺。



系统要求:
OS: 中文 Windows 95, 98, NT4.0
Direct X: Direct X 5.0 or above
CPU: Pentium 90 or above
Ram: 16Mb or above
Hard Disk: 320MB
CD-ROM: 2 Xorabove
VGA Card: 640X480X65536
Sound Card: Support Direct 3D



PC广角

责编/ANGEL

原 罪



最近在互联网中，流传著一个游戏的DEMO版有个可怕的病毒在其中，令众玩家人心惶惶，担心中标。虽然如此，但也没有影响它的下载量，更升上Download.com的排行榜三甲之内，它是甚麽游戏？它竟有如此能力？它就是笔者在以下内文介绍的3D动作游戏— SiN(原罪)。

这个SiN是由Ritual Entertainment公司所制作，Activision代理发行的游戏，Ritual Entertainment是一所曾为Quake制作Scourgeof Armagon资料片，再者资料片曾获不少外国游戏网站与杂志的好评，故此不用担心这个游戏的质数问题。

故事内容



说了半天，还是快快入正题吧！SiN虽然是个立体动作游戏，但故事内容一点也不马虎，它的故事设定在2036年的未来，在一个叫Freeport的城市中发生，那时，城中充满罪恶，抢劫、杀人、毒品交易等无处不见，连警队也无能为力，于是政府准许私人企业成立保安队，这些保安队都称为SEC－Force，而你就是其中一队保安队“Hardcorps”的队长John R. Blade，负责去对抗那些罪恶，当你对一种名叫“U4”的毒品来源进行调查时，发现市内的罪犯多是服用了它，而产生犯罪的念头，于是你决定要找出幕后黑手，把元凶捉拿……

游戏特色



游戏的最大特色，就是有大量的语音对话及多元化的任务，主角很多时也会说一些话如Sucker等，就像Duke Nukem 3D一样，在任务开始前更有一段带语音对话的剧情作交待，而任务就不像Quake II和Unreal般只是杀敌和寻找出路，而是要达成某目的才可过版，例如第一关中，在直升机中的玩家要先击毁所有建筑上的飞弹发射器和敌人，才可让直升机降落，之後玩家就要进入银行，把行劫的犯罪集团首领逮捕，同时又要留意银行职员的安全，不可伤及人质，比起传统的迷宫式进行游戏更好玩，这些地方和其它同类游戏比起来确实较为特别，也是SiN的卖点之一。



除此之外，场境的制作也不错，场境虽然大，但也不会迷路，对于怕走迷宫的玩家是个喜讯，而场境也做得十分真实和自然，例如银行里有提款机，还可以用的啊！出纳柜台还有钱在里面呢、被挟持的职员的惊慌叫声、罪犯中枪的叫声、枪炮声等等，更能令玩者投入游戏之中。在武器方面，由于只是DEMO版，所以少的可怜，只有缪缪几款，相信在正式推出后会有更多武器可供使用。敌人的设计方面，有点十分有趣的，就是加入了一种受伤的概念，当你射击敌人身体不同的部位，那部位就会表现出受伤流血的样子，如果玩家眼界好，一枪打中头部的话，敌人就会即时死亡，可省回不少弹药，你有没有信心一击即中呢？



系统设计



游戏的核心是以Quake II的再作改良而成，支援可执行Open GL的3D加速卡和NEC的Power VR 3D加速卡，能使用16bit Texture，故此游戏的画面十分之精细，物件绝不会出现格仔纹，玩家更可清楚看到墙上、地板的弹痕和血迹，但程式始终旧了点，做不到Unreal般的画质，音效也支援最高22Hz的取样率，而音乐方面，水准属一般，没有太大的惊喜，操控也不难，支援键盘、滑鼠和游戏控制器。

如果你玩厌了打异形式的立体动作游戏，不妨玩玩这个叫SiN的游戏啦。

软硬兼施

责编/ANGEL

好用的多媒体软件 CD－RUNNER V8.21

平常我们要播放多媒体档案，都需要配合许多不同的软件才行，不单浪费空间而且操作起来也很麻烦。要解决这个问题，就要试试《CD－Runner》这个软件了！它是一个全攻型的多媒体播放及管理工具，拥有非常完备的功能及前卫的介面，更能支援几乎所有多媒体格式！

你不单可以用它来听音乐CD，还可以用它来看VCD，甚至播放mp3亦没有问题！一个软件就已经代替了Xing、CD-Player及WinAmp了！其实它还可以播放很多其他格式，好像avi及mov等。不说不知，原来这软件能够一次过控制多至23部CD－ROM；除此之外，连常见的可抽取式储存设备亦受到支援！



笔者试过用它来听歌也十分方便，可从网上的CDDB资料库查到CD的碟名及歌词。另外，看VCD效果亦相当不错，选择以视窗或全萤幕播放也很顺畅。至於软件的介面设计亦见精美，不单各部份的颜色都可以调校，而且面板的外表亦可以像WinAmp般替换。你可以在模彷真Hi－Fi般的面板上轻易操控各种功能，比如是编排歌曲的播放序，又或是调校混音及大细声等。

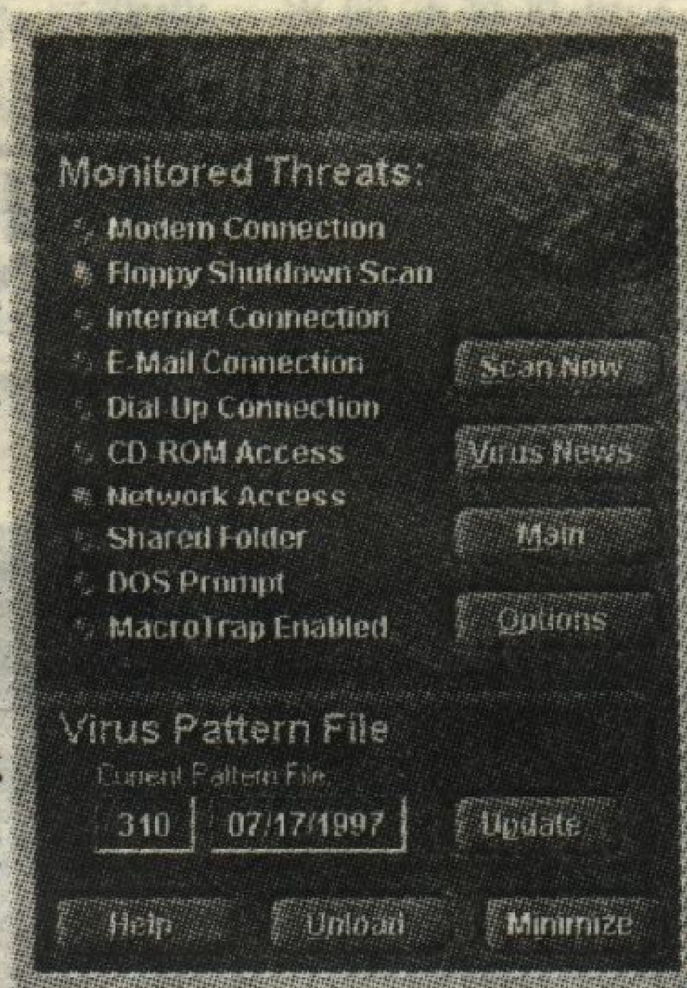
不可不提的是，这软件除了播放功能强劲外，其资料管理功能亦不容忽视，因为它可助你将CD及多媒体档案分门别类整理妥当，非常方便！

网址：http://www.cdrunner.net/

家中享用企业级防毒保护 PC－CILLINV 3.0

要令你的PC经常保持在最佳状态，防毒措施是绝对不可少的。假如一般防毒软件没法令你放心的话，那么《PC－cillin》就可能是你的唯一选择了！这个专业级的防毒工具，以往一直只有大企业（如Sun、Netscape、微软、Oracle及Lotus等）才能使用，但现在各位家中的电脑也可以享用得到同级的保护！

只要你如常地在Windows95或98中工作，这个软件便会在不知不觉间替你自动侦测病毒，并且将所发现的问题彻底治疗妥当，软件内的扫描引擎能够全方位作出保护，避免病毒经Internet、档案甚至email传播，以确保宝贵资料受到破坏的机会减至最低。为了抵抗最新的病毒，软件公司更提供每两星期更新一次资料库服务呢！



在安装软件的时候，它会为你先进行一次pre－scan，无问题的话你便可以选择custom或express安装。它除了可提供选项让你将它加入到autoexec.bat中去执行外，更能够帮你建立干净的启动磁碟。最方便的是，软件还有提供额外的工具，可以扫描macro病毒及Eudora的电邮呢！

网址：http://www.pc－cillin.com/

高速的图形处理拍挡 AI Picture Utility V2.5

《AIPICT》是一个适合Windows 95、98及NT4使用的看图软件，以32－bit高速设计为大前题，并且对jpeg档案有很大的容错度。在这个试用版本中，你也可以毫无保留地感受它异常丰富的功能，因为无论是快速预览、列印、储存、以至转换等也没有那些恼人的使用限制。

这个软件支援的图像档格式非常多，除了常见的PNG、BMP、PCX、TGA及TIFF之外，所有TWAIN兼容的扫描器及数码相机也可直接配合软件使用。此外，你还可以用它来展示slideshow、调整色彩的变化、以及进行多项图片编辑工作，好像放大缩少、回转、剪裁及制作负片效果等。



至于它的介面亦相当简单易用，除了有最新的Win98风格外，你也可以选择用回传统的Win95风格。这个软件更容许你一次过执行多份，并且提供全萤幕模式，让你可在有需要时同步处理多幅不同的图片。在开启档案的对话盒中，软件会让你看到所点选的图像档内容，使你可省略要逐个档案开启来看的麻烦。

透过软件的slideshow及bookmark功能，即使你的系统上有数千个图像档案，也可以轻松地用drag&drop的方式去进行预览、复制、搬移及删除呢！

网址：http://users.aol.com/aipict/aipict.html

软硬兼施

责编/ANGEL

避免儿童接触网上不良资讯 Web Chaperone V1.4

Internet 上的资讯种类繁多，而 WWW 网站的发展更是异常的急速，差不多每天就有超过 4000 个新的网址正在办理登记的手续。在全球这千千万万的网页当中，有许多固然是有益有建设性的；但与此同时，网上亦不乏一些贩卖色情暴力甚至不寻常意识的网页。

为了让儿童追得上时代的步伐，许多家长都有在家中 置电脑，让子女学习软件及上网。但由于 Internet 上的资讯这样良莠不齐，要避免子女在有意无意间误闯不良网页，一些监察措施是绝不可少的。不过，以往很多同类型软件，都必须依靠用者输入有问题的网址……但既然每天有这么多新的网页诞生，我们又怎可能把它们一一列出？

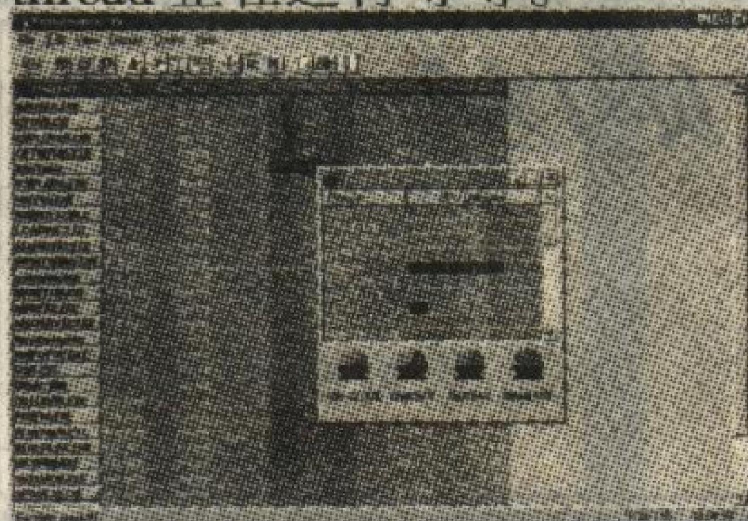
《Web Chaperone》这个软件，就是为针对这问题而开发！它使用了一种叫"iCRT"的崭新专利技术，能够在一个网页显示出来之前，先行自动扫描其内容是否带有不良成份！软件的弹性非常之高，父母可以根据子女的年龄及心智成熟程度，设定不同的等级限制。

软件的运作原理，是透过「快思逻缉」去侦测网页上的字眼，确保任何带有不良内容的网页也难逃法网！由于运用了这样先进的技术，因此无论是现有或将来的网页也可以管理得到。此外，当某一个网页并拒绝载入的时候，你还可以指示软件自动 redirect 到网上另一个有益有建设性的网址去呢！

网址：http://www.filtering.net/

让 WINDOWS 运作的更完美 PERFORMANCE '95

《Performance' 95》是一个功能全面的系统效能调整、分析及控制工具，能够以图表化的方式，实时显示出系统上所有软件，对於 CPU 及记忆体的使用情式。显示的时候还会分开为独立及共用记忆两大类，而且它更会显示出有关每个执行中软件的详尽资料，包括其优先次序、所消耗的 CPU 时间、及有多少个 thread 正在运行等等。

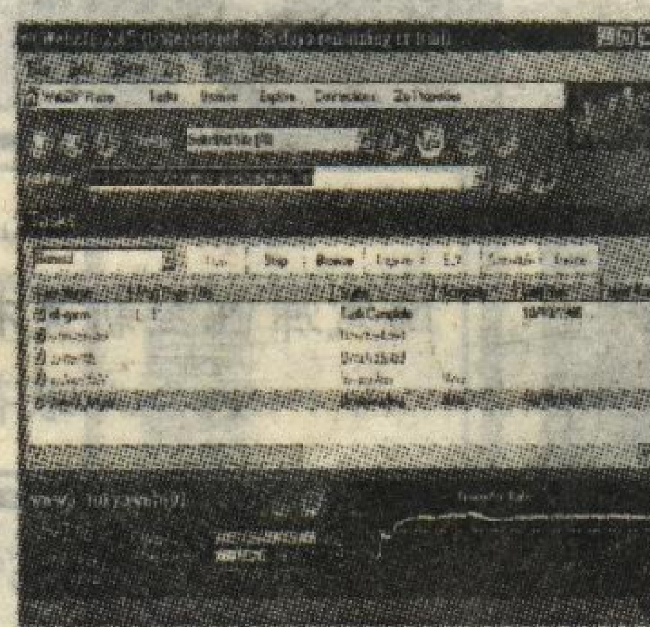


不单如此，它最厉害的地方，是可以容许你实时修改软件的执行顺序，甚至进一步确认及终止某软件的执行。你亦可以使用它来记录各软件的运作情况，并将资料储存到档案之中，以备日后翻查及分析之用。为了方便用家制作报表，软件内还附送了一个 macro，让你可轻易将资料送到文字处理器上去。

从软件所获得的资料，用家便可以很容易知道自己的电脑是否有效率地执行！怪不得这软件会受到"PC Today"杂志的推崇了！

网址：http://www.bonamisoftware.com/

网站下载工具 Web Zip V2.45



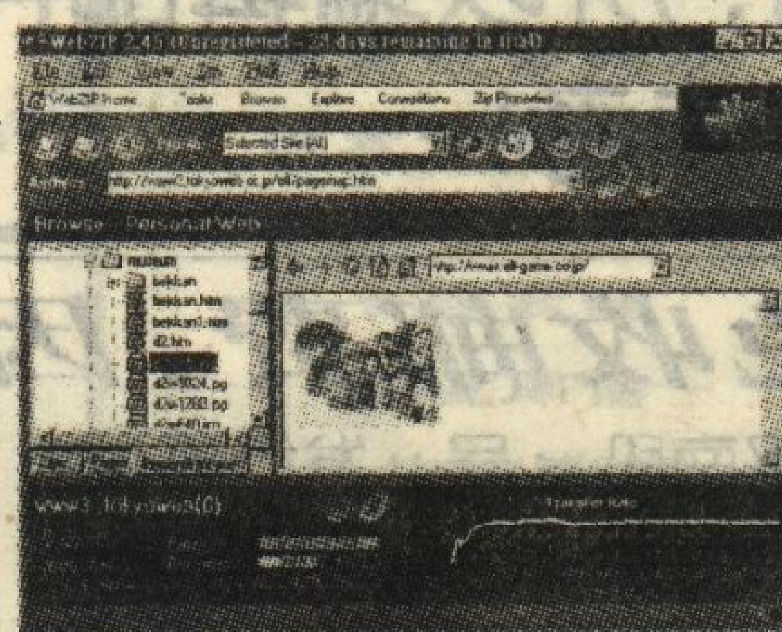
这个共享软件的名字实在有点误导，大家可能会误以为与 Netzip 差不多，其实风马牛不相及，这个软件主要用来下载整个网站，或者是下载网站中一小部分目录，下载回来的资料可以有系统地压缩成档案，用系统浏览器或 Webzip 的内置浏览器来作线下浏览(Offline Browse)之用。

能够下载整个网站的软件其实为数不少，不过这个软件最值得笔者欣赏的，是程式设计得不错之余，所占空间出奇地非常少，安装程式只有 1.04MB，安装后亦只需要 3MB 的硬碟空间，对于某个网站的常客，或者是想看看网站的隐藏目录，甚至是图片、档案的爱好者，这个程式有效率的下载程式一定适合阁下。

下面说说使用方法。如果想下载整个网站，只要在 Address 输入网站名称，如果想下载某个目录，如阁下正在看的目录，直接输入地止继可。

输入之后，按 Edit 图示，选择下载目的地和方法，目的地可以直接压缩成 Zip 档，或者是直接下载到某个目录内；下载方法有很多，如下载某个选定目录、全部、或者是文字、图片。

当然，要下载整个大网站的话，整个硬碟的空间也可能用光，下载时可以用 Explore 模式，选择不下载的档案。



下载时可以用 Connection 模式，可选择一次下载的档案数目。另外，网页和非网页档案的先后次序也可以设定，确定下载次序。程式的离线处理设计得不错，下载时已可以用 Browse 模式来浏览下载回来的资料。

下载：http://www.spidersoft.com/webzip/webzip245.exe

露玛修·布蕾玛
她是在各地的村庄中巡回演出的舞者，在飞翔亭中有时可以见到她。她与本游戏究竟有什么样的关系呢？

艾丽
本作的主人公，原名为艾露菲露·德拉姆，今年十五岁，是个十分可爱的女孩。但是，她的身世是个谜。

阿塞露·乌玛露

卢萨·路兰西乌姆

米露卡赛·布路贝露

诺鲁迪斯·福巴

安迪鲁克·雅特
在武斗大会中连续十二年取得优胜的骑士队长，是王国第一的剑圣。在他心中所想的事就只有寻找更强的对手。

エリーのアトリエ

~萨鲁布鲁格的炼金术士2~

艾丽工作室



机种：PS
类型：新感觉RPG
厂商：GUST
媒体：CD-ROM

在前作“玛丽工作室”大受欢迎之后，GUST公司又在系统及故事等方面大下苦功，制作了这款“艾丽工作室”。

游戏依然会有众多的分枝及剧情，而清新明快的画面更为作品增添了几分魅力。

秘法调合·改



←依照从商店买来的参考书进行调合，这是最基本的方法。

混合调合



←通过改变材料的份量来制出各种不同效果的道具，可提高名声值。

原创调合



←用手中的材料来创造未知的道具，这是制出全新道具的最佳方法。



ISSN 1004-373X





■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元